

DIPARTIMENTO DI ARTE
Anno scolastico 2024/2025

PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITÀ

LICEO SCIENTIFICO

LICEO SCIENTIFICO DELLE SCIENZE APPLICATE

LICEO CLASSICO

LICEO CLASSICO AD INDIRIZZO BIOMEDICO

LICEO LINGUISTICO

LICEO DELLE SCIENZE UMANE

LICEO ARTISTICO

LICEO MUSICALE

ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE E RILEVAZIONE DEI BISOGNI FORMATIVI

Articolazione del dipartimento.

L'insegnamento della Storia dell'Arte è presente in tutti gli indirizzi del Liceo Buchner e risulta essere quindi una delle discipline fondanti del Dipartimento a cui è stato affidato tradizionalmente il compito di insegnare e diffondere la cultura artistica in tutta la comunità scolastica.

Non dobbiamo dimenticare però che in questi ultimi anni sono stati attivati gli indirizzi di studio del Liceo Artistico e Liceo Musicale per cui si è modificata la composizione del dipartimento. I nuovi licei hanno svolto funzione di promozione artistica e culturale anche a livello territoriale arricchendo l'intera comunità con iniziative (mostre, concerti, notte del Liceo artistico) promosse dai docenti delle discipline specifiche di indirizzo.

Inoltre con l'attivazione del quarto anno del Liceo Artistico, con i suoi due indirizzi *Arti figurative* e *Multimediale*, e del terzo anno del Liceo musicale aumentano le discipline e appare necessario articolare il Dipartimento di modo da assicurare lo svolgimento delle attività didattiche e di promozione culturale negli ambiti specifici.

E' stato quindi individuato in collegio docenti un referente di indirizzo per il Liceo Artistico e uno per il Liceo Musicale con il compito di rappresentanza e coordinamento delle suddette attività.

Situazione iniziale e bisogni formativi.

La platea di studenti è molto varia. A seconda degli indirizzi variano le competenze da acquisire e i contenuti disciplinari. I docenti di dipartimento dunque preferiscono rilevare le conoscenze in ingresso attraverso osservazioni dirette condivise nell'ambito dei consigli di classe e non con prove comuni specifiche.

Per gli studenti delle classi in ingresso si rileva solitamente :

- variabilità nel possesso di concetti e contenuti di base, in merito a: tecniche, materiali, generi, epoche storiche, maestri e capolavori dell'arte, a causa soprattutto della scuola/classe di provenienza;
 - competenze ridotte riguardo la geometria elementare, soprattutto solida.
- da cui emergono le seguenti criticità:
- metodo di studio poco personale, a volte meccanico o mnemonico;
 - lessico piuttosto ridotto;
 - comportamento in genere corretto, a parte qualche singolo caso di intemperanza e scarsa scolarizzazione, ma difficoltà a mantenere un adeguato livello di attenzione.

Per le altre classi, in seguito ad osservazioni sistematiche e al bilancio dei programmi svolti negli anni passati, sono state rilevate in molti casi lacune pregresse nelle conoscenze essenziali e nelle competenze. Queste lacune vengono rilevate principalmente in quelle classi in cui c'è stata discontinuità dei docenti durante il corso di studi. Ricordiamo che spesso ci sono e ci sono stati lunghi periodi di mancanza dei docenti di discipline di area artistica e musicale per ragioni burocratiche (organico precario, ritardo delle nomine da GPS, alternanza di docenti da Graduatorie di istituto).

Le carenze sono peggiorate durante l'emergenza sanitaria, dovuta alla pandemia da Covid, che ha costretto gli studenti a lunghi mesi di didattica a distanza. Si ricorda inoltre che gli studenti delle attuali classi terze hanno frequentato anche la maggioranza del periodo delle scuole medie in DAD per cui non hanno quasi mai disegnato durante lo svolgimento della materia Tecnologia che è propedeutica alla disciplina *Disegno e Storie dell'Arte* nei licei Scientifici e delle Scienze Applicate.

Bisogni Formativi

Per soddisfare il raggiungimento delle conoscenze e delle competenze adeguate per ogni studente i docenti sono chiamati a lavorare sulle carenze di base e su quelle dovute al turn over rafforzando la padronanza degli elementi fondanti delle diverse discipline.

Per le discipline di indirizzo musicale e artistico si raccomanda il continuo aggiornamento e adeguamento dei programmi per aiutare gli studenti a conseguire un sapere e un saper fare a passo con i tempi.

COMPETENZE TRASVERSALI COGNITIVE E COMPORTAMENTALI CONDIVISE

Il dipartimento definisce la propria programmazione coerentemente con le indicazioni ministeriali, tenendo conto del quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente. Essa infatti persegue il conseguimento delle **competenze chiave di cittadinanza**, in relazione all'asse di pertinenza della disciplina e alla scansione temporale (primo biennio, secondo biennio, monoennio).

Inoltre, tale programmazione tiene conto dell'obiettivo di uniformare il più possibile la formazione degli studenti dei diversi Licei ad adeguati standards di qualità.

Per la disciplina Disegno e Storia dell'arte, attivata nell'indirizzo Scientifico e delle Scienze applicate, sarà maggiormente privilegiato l'approccio tecnico e quindi il settore dell'architettura nello studio dell'arte. Per il Liceo Artistico nello studio della Storia dell'arte si approfondiranno in particolare i materiali e le tecniche della produzione artistica.

Per le discipline di indirizzo artistico e musicale di seguiranno le indicazioni nazionali per le diverse discipline.

programmazione discipline divise per indirizzi

LICEO SCIENTIFICO

LICEO SCIENTIFICO CON OPZIONE SCIENZE APPLICATE

disciplina : DISEGNO E STORIA DELL'ARTE, asse dei linguaggi, 2 ore settimanali

Nell'arco del quinquennio dei licei Scientifico e Scientifico con opzione scienze applicate lo studente acquisisce competenze grafico geometriche e competenze storico artistiche.

La padronanza del disegno "grafico/geometrico" si configura come linguaggio e strumento di conoscenza che si sviluppa attraverso la capacità di vedere nello spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi domande circa la natura delle forme naturali e artificiali. Il linguaggio grafico/geometrico è utilizzato dallo studente per imparare a comprendere, sistematicamente e storicamente, l'ambiente fisico in cui vive. La padronanza dei principali metodi di rappresentazione della geometria descrittiva e l'utilizzo degli strumenti propri del disegno sono anche finalizzati a studiare e capire i testi fondamentali della storia dell'arte e dell'architettura.

La padronanza nella Storia dell'arte si sviluppa come capacità di lettura di un'opera d'arte, capacità di inserirla in un contesto storico e culturale in riferimento alla conoscenza dei principali movimenti artistici e delle maggiori personalità nel campo dell'arte.

Sulla base delle competenze chiave di cittadinanza per l'apprendimento attivo, si sono individuate le seguenti **competenze trasversali d'ambito**, da conseguire con l'apporto delle altre discipline dell'asse dei linguaggi:

<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</i>	<i>Competenze trasversali d'ambito</i>
Comunicazione nella madrelingua	Utilizzare strumenti espressivi adeguati per argomentare e descrivere la realtà visiva.

Comunicazione in lingue straniere	Utilizzare correttamente termini ed espressioni in lingue straniere nello studio del panorama internazionale dell'arte dell'800 e del '900.
Competenze digitali	Utilizzare e produrre testi multimediali.
Imparare ad imparare	Saper decodificare immagini e messaggi con adeguato atteggiamento critico.
Competenze sociali e civiche	Sviluppare le capacità di partecipazione attiva e collaborativa.
	Conoscere e condividere le regole della convivenza civile, assumere un atteggiamento di disponibilità e rispetto nei confronti delle persone e delle cose, con particolare riguardo alla salvaguardia del proprio territorio.
Senso di iniziativa e di imprenditorialità	Essere capace di individuare le proprie attitudini e sapersi orientare nelle scelte future.
Consapevolezza ed espressione culturale	Individuare ed apprezzare la molteplicità dei rapporti che legano la cultura del passato a quella del presente.
Consapevolezza ed espressione culturale	Comprendere il valore del patrimonio storico-archeologico e artistico, con particolare riferimento alla propria realtà territoriale, come testimonianza di civiltà in cui ricercare la propria ed altrui identità.
Consapevolezza ed espressione culturale	Essere aperti al confronto di idee e all'accettazione critica della molteplicità delle espressioni artistiche e culturali.

Nella trattazione della disciplina verranno inoltre analizzati i sistemi di rappresentazione digitale e vettoriale per consentire agli studenti di conseguire le competenze per una corretta lettura e/o produzione di piante prospetti e disegni tridimensionali.

Sarà possibile l'utilizzo di software tipo CAD da parte degli studenti interessati anche grazie alla regolare attivazione di un PCTO dedicato.

OBIETTIVI ESSENZIALI

Conoscenze:

- Conoscenza delle tecniche e dei procedimenti grafici principali.
- Caratteri essenziali delle epoche e dei linguaggi artistici.

- Conoscenza degli autori e delle opere fondamentali.

Competenze ed abilità:

- Capacità di orientarsi individuando correttamente il rapporto opera/autore, opera/contesto storico.
- Capacità di compiere una lettura essenziale dell'opera d'arte.
- Capacità di effettuare analisi comparative elementari, operando semplici confronti.
- Utilizzo corretto del lessico disciplinare fondamentale.
- Possesso di un'accettabile manualità.
- Capacità di eseguire autonomamente semplici elaborati grafici.
- Capacità di produrre elaborati grafici o scritto-grafici digitali con l'ausilio di programmi di presentazione o di disegno e di gestire le comunicazioni con l'utilizzo della rete in ambito scolastico (piattaforma istituzionale) o attraverso i social network.
- Capacità di ricercare e di selezionare informazioni sulla rete sia bibliografiche che iconografiche.

CONTENUTI**PRIMO BIENNIO**

Nel corso del primo biennio si affronterà lo studio della produzione architettonica e artistica dalle origini sino alla fine del XIV secolo.

Lo studente verrà introdotto alla lettura dell'opera d'arte e dello spazio architettonico, rendendolo capace di individuare e classificare le diverse espressioni artistiche come pure le categorie formali del fatto artistico e architettonico.

Classi Prime**Storia dell'arte: La produzione architettonica e artistica dalle origini all'arte romana.**

In particolare:

- Conoscenza degli elementi di base fondamentali del linguaggio della comunicazione visuale per capire opere di pittura, scultura e architettura.
- Architettura megalitica e sistema trilitico.
- Arte delle civiltà mediterranee e della mezzaluna fertile.
- Arte greca, in particolare quella riferita al periodo classico, il tempio, gli ordini architettonici, la decorazione scultorea, con particolare riferimento a quella del Partenone, il teatro, la città. L'evoluzione della statuaria greca. Pithecusae e Cuma.
- Arte romana: le opere di ingegneria (strade, ponti, acquedotti), le tecniche costruttive, le principali tipologie architettoniche (casa, templi, terme, anfiteatri, fori) e i principali monumenti celebrativi. La pittura romana. Ercolano, Pompei, Baia, Aenaria.

Disegno

- Uso degli strumenti per il disegno tecnico.
- Costruzione di figure geometriche piane.
- Proiezioni Ortogonali: proiezione di punti, segmenti, figure piane, solidi geometrici, in posizioni diverse rispetto ai tre piani, ribaltamenti, sezioni.
- Rappresentazione di figure geometriche semplici e di oggetti, a mano libera e con gli strumenti (riga, squadra e compasso).

Classi Seconde**Storia dell'Arte: La produzione architettonica e artistica dall'Arte paleocristiana all'arte gotica.**

In particolare:

- Le tecniche costruttive, i materiali e gli stili per edificare le prime basiliche, le chiese romaniche e le cattedrali gotiche.
- Le importanti personalità artistiche di questo periodo, da Wiligelmo fino a Giotto e agli altri grandi maestri attivi tra Duecento e Trecento.
- Napoli angioina.

Disegno

- Proiezioni ortogonali di composizioni più complesse (gruppi di solidi, solidi composti, compenetrazioni di solidi).
- Proiezioni assonometriche di solidi geometrici semplici e volumi architettonici, nonché di edifici antichi studiati nell'ambito della storia dell'arte.
- Individuazione di dettagli e modelli significativi da riprodurre nel disegno a mano libera con la tecnica del chiaroscuro.

Particolare attenzione sarà posta nell'affrontare il disegno come strumento di rappresentazione rigorosa ed esatta di figure e solidi geometrici, al fine di render più facilmente comprensibile quanto sarà svolto in geometria nel programma di matematica.

- Disegno in 2D e assistito con il computer: SketchUp, Autocad.

SECONDO BIENNIO

Tenendo conto del contesto di apprendimento della classe e del monte ore disponibile, si individueranno gli artisti, le opere e i movimenti più significativi di ogni periodo, privilegiando il più possibile l'approccio diretto all'opera d'arte.

Classi Terze**Storia dell'Arte: La produzione architettonica e artistica dal primo '400 al Manierismo.**

Il programma si svolgerà analizzando le espressioni artistiche e architettoniche dal primo Quattrocento fino a tutto il Cinquecento.

Tra i contenuti fondamentali relativi al '400 e al '500:

- Il primo Rinascimento a Firenze e l'opera di Brunelleschi, Donatello, Masaccio.
- L'invenzione della prospettiva e le conseguenze per l'architettura e le arti figurative.
- Le opere e la riflessione teorica di Leon Battista Alberti.
- I centri artistici italiani e i principali protagonisti: Piero della Francesca, Botticelli, Mantegna, Antonello da Messina, Bellini.
- La città ideale, il palazzo, la villa.
- I rapporti tra arte italiana e arte fiamminga.
- Gli iniziatori della "terza maniera": Bramante, Leonardo, Michelangelo, Raffaello.
- Il Manierismo in architettura e nelle arti figurative.
- La grande stagione dell'arte veneziana: Giorgione, Tiziano, Tintoretto.
- L'architettura di Palladio.
- Napoli e Ischia tra Quattrocento e Cinquecento.

Disegno

- Applicazione delle diverse tipologie di proiezioni assonometriche (assonometrie isometriche, cavaliere e monometriche) a monumenti e dettagli architettonici significativi (in particolare i vari tipi di volte).
- I fondamenti dello studio delle ombre (la sorgente luminosa propria e impropria, l'ombra portata, il chiaroscuro).
- Teoria delle ombre applicata alle figure piane, ai solidi geometrici e ai volumi architettonici.
- Disegno in 2D e in 3D assistito con il computer: SketchUp, Autocad.

Classi Quarte

Storia dell'Arte: La produzione architettonica e artistica dal Barocco all'Impressionismo.

- Le novità proposte da Caravaggio.
- Le opere esemplari del Barocco romano (Bernini, Borromini, Pietro da Cortona).
- Il Barocco a Napoli.
- La tipologia della reggia, dal grande complesso di Versailles alle opere di Juvarra (Stupinigi) e Vanvitelli (Caserta).
- L'architettura del Neoclassicismo.
- Il paesaggio in età romantica: "pittorresco" e "sublime".
- Il *Gothic revival*.
- Napoli tra Settecento e Ottocento.
- Le conseguenze della Rivoluzione industriale: i nuovi materiali e le tecniche costruttive, la città borghese e le grandi ristrutturazioni urbanistiche.
- La pittura del Realismo e dell'Impressionismo.

Disegno

- Prospettiva centrale e accidentale applicata alla rappresentazione di figure piane, solidi geometrici e volumi architettonici anche in rapporto alle opere d'arte.
- Analisi tipologica, strutturale, funzionale e distributiva dell'architettura.
- Studio della composizione delle facciate e del loro disegno materico, con le ombre.
- Disegno in 3D assistito con il computer : SketchUp

Monoennio: Classi Quinte

Storia dell'Arte: dal Post-impressionismo all'arte contemporanea.

Nel quinto anno, in previsione dell'Esame di Stato sarà privilegiato lo studio della Storia dell'Arte rispetto al Disegno e si cercherà di sviluppare il programma parallelamente a quello delle altre discipline, al fine di favorirne l'interdisciplinarietà. Si tenderà inoltre, a creare dei momenti di studio dedicati all'arte contemporanea, privilegiando l'approccio diretto all'opera d'arte con la visita di mostre temporanee, musei o siti di particolare rilevanza architettonica. Lo studio della storia dell'arte prenderà l'avvio da una trattazione essenziale delle manifestazioni artistiche precedenti le ricerche post-impressioniste, intese come premesse allo sviluppo dei movimenti d'avanguardia del XX secolo, per giungere a considerare le principali linee di sviluppo dell'arte contemporanea.

In particolare:

- La ricerca artistica dal Post-impressionismo alla rottura con la tradizione operata dalle Avanguardie storiche.
- La nascita e gli sviluppi del Movimento Moderno in architettura.
- L'arte tra le due guerre e il ritorno all'ordine.

- Le principali esperienze artistiche del secondo dopoguerra, gli anni Cinquanta e Sessanta.
 - Le principali linee di ricerca dell'arte contemporanea.
 - Napoli nel Novecento.
- Disegno in 2D e in 3D assistito con il computer: SketchUp, Autocad

VERIFICHE

DISEGNO: Le prove di verifica consistono in prove grafiche svolte in classe o a distanza . Tutti i disegni svolti nell'arco dell'anno scolastico sono soggetti a valutazione.

STORIA DELL'ARTE:

Verifiche orali relative alla presentazione di un percorso storico, di una tendenza artistica, di una singola personalità, e/o all'analisi di singole immagini proposte dall'insegnante. Sono forme di verifica orale formativa e sommativa :

Commento orale ad un testo dato;

Esposizione argomentata su tematiche del programma svolto;

Colloquio per accertare la padronanza complessiva della materia e la capacità di orientarsi in essa;

Quesiti

specifici per ottenere risposte puntuali su dati di conoscenza;

Discussione collettiva per sollecitare il confronto delle interpretazioni;

Interventi estemporanei che evidenzino le capacità critiche e di confronto;

Giochi interattivi (Kahoot!) ed elaborazioni di pagine multimediali.

Verifiche scritte volte all'analisi di opere d'arte o all'accertamento delle conoscenze in ambito artistico (anche per quanto concerne il livello di padronanza della terminologia specifica).

Tali verifiche potranno comprendere le seguenti tipologie, a seconda delle necessità didattiche:

Analisi

guidata dell'opera;

Analisi libera

dell'opera;

Questionario a

risposta aperta;

Test strutturati e semistrutturati.

Verifiche di elaborati multimediali digitali.

Verranno svolte, laddove il Consiglio di Classe lo riterrà opportuno, prove interdisciplinari tra Storia dell'Arte e Storia, Filosofia, Italiano ecc. Infatti la Disciplina della Storia dell'Arte, per il suo essere formativa e "trasversale " ai vari saperi , permette di fissare dei concetti e dei periodi storici chiave in modo organico se correlata alla Storia o altre discipline. Si cercherà di svolgere parallelamente ad altre discipline taluni argomenti (meglio sarebbe in compresenza) e fissare certe acquisizioni attraverso la formulazione di prove in cui ai quesiti degli eventi storici si colleghi e si sovrapponga l'analisi dell'immagine dipinta, scolpita, il tipo di edificio architettonico.

VALUTAZIONE

La valutazione si basa su prove intermedie e sommativa; tiene conto anche della

partecipazione attiva alle lezioni, della continuità dell'impegno nello studio, del contributo critico personale di ogni allievo.

Per quanto riguarda i prodotti realizzati dai ragazzi in Storia dell'Arte non saranno valutate solo le verifiche orali ma anche le schede scritte in formato cartaceo e le le schede in formato digitale: Genial.ly

CRITERI PER STORIA DELL'ARTE

- capacità di contestualizzazione dell'opera d'arte.
- capacità di fornire una lettura iconografica appropriata delle opere d'arte studiate.
- correttezza della terminologia specifica adottata.
- capacità di analizzare un'opera o un fatto artistico dal punto di vista tecnico e stilistico.
- capacità di analizzare l'opera d'arte evidenziandone i significati evidenti e quelli non immediatamente riconoscibili.
- capacità di creare opportuni collegamenti e confronti in modalità diacronica e sincronica tra opere e personalità artistiche, utilizzando conoscenze multidisciplinari.
- capacità di approfondimento personale degli argomenti trattati.
- capacità di individuazione dei nodi problematici delle tematiche affrontate e di rielaborazione personale.

CRITERI PER IL DISEGNO

La valutazione degli elaborati grafici si baserà su:

- Correttezza nella composizione, nell'applicazione del metodo di rappresentazione e nella coerenza logica dello svolgimento.
- Rispetto delle norme grafiche.
- Pulizia, precisione, impaginazione ed uso corretto degli strumenti tradizionali del disegno.
- Rispetto dei termini di consegna: gli elaborati consegnati oltre il termine stabilito saranno penalizzati nel voto in rapporto al ritardo.
- Autonomia esecutiva.
- Originalità e creatività.

LICEO CLASSICO
LICEO CLASSICO AD INDIRIZZO BIOMEDICO
LICEO DELLE SCIENZE UMANE
LICEO LINGUISTICO

disciplina: STORIA DELL'ARTE 2 ORE settimanali nel secondo biennio e nel monoennio
Asse dei linguaggi

L'arte è stata da sempre uno dei mezzi espressivi più importanti usati dall'uomo, prima ancora della scrittura. Come tale si inserisce nell'asse dei linguaggi, concorrendo alla valorizzazione del profilo dello studente e futuro cittadino attivo, sviluppandone soprattutto le capacità interpretative e comunicative.

Pertanto, sulla base delle competenze chiave di cittadinanza per l'apprendimento attivo, si sono individuate le seguenti **competenze trasversali d'ambito**, da conseguire con il concorso delle altre discipline dell'asse:

<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</i>	<i>Competenze trasversali d'ambito</i>
Comunicazione nella madrelingua	Utilizzare strumenti espressivi adeguati per argomentare e descrivere la realtà visiva.
Comunicazione in lingue straniere	Utilizzare correttamente termini ed espressioni in lingue straniere nello studio del panorama internazionale dell'arte dell'800 e del '900.
Competenze digitali	Utilizzare e produrre testi multimediali.
Imparare ad imparare	Saper decodificare immagini e messaggi con adeguato atteggiamento critico.
Competenze sociali e civiche	Sviluppare le capacità di partecipazione attiva e collaborativa.
Competenze sociali e civiche	Conoscere e condividere le regole della convivenza civile, assumere un atteggiamento di disponibilità e rispetto nei confronti delle persone e delle cose, con

	particolare riguardo alla salvaguardia del proprio territorio.
Senso di iniziativa e di imprenditorialità	Essere capace di individuare le proprie attitudini e sapersi orientare nelle scelte future.
Consapevolezza ed espressione culturale	Individuare ed apprezzare la molteplicità dei rapporti che legano la cultura del passato a quella del presente.
Consapevolezza ed espressione culturale	Comprendere il valore del patrimonio storico-archeologico e artistico, con particolare riferimento alla propria realtà territoriale, come testimonianza di civiltà in cui ricercare la propria ed altrui identità.
Consapevolezza ed espressione culturale	Essere aperti al confronto di idee e all'accettazione critica della molteplicità delle espressioni artistiche e culturali.

Di conseguenza, durante il percorso liceale, attraverso lo studio dei linguaggi artistici, degli autori e delle opere fondamentali, lo studente maturerà una chiara consapevolezza del grande valore della tradizione artistica che lo ha preceduto, cogliendo il significato e il valore del patrimonio artistico e culturale, non solo italiano, e divenendo consapevole del ruolo che tale patrimonio ha avuto nello sviluppo della storia della cultura, come testimonianza di civiltà nella quale ritrovare la propria e l'altrui identità.

In particolare lo studente conseguirà conoscenze fondamentali relative ai diversi linguaggi ed espressioni artistiche che si sono sviluppati dall'antichità ai giorni nostri, affinando la propria sensibilità estetica ed acquisendo la consapevolezza della complessità dei loro valori formali, simbolici, stilistici, tecnici e delle molteplici metodologie di lettura.

Inoltre il discente sarà stimolato verso la comprensione del rapporto tra opere d'arte e contesto storico culturale, rendendolo capace di individuare i legami con la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la struttura socio-economica, la politica e la religione.

Le singole programmazioni saranno articolate in maniera da favorire la trattazione, nell'ultimo anno di corso, dell'arte del Novecento, così come indicato dai programmi ministeriali.

OBIETTIVI ESSENZIALI

Conoscenze:

- Caratteri essenziali delle epoche e dei linguaggi artistici.
- Conoscenza degli autori e delle opere fondamentali.

Competenze ed abilità:

- Capacità di orientarsi individuando correttamente il rapporto opera/autore, opera/contesto storico.
- Capacità di compiere una lettura essenziale dell'opera d'arte.
- Capacità di effettuare analisi comparative elementari, operando semplici confronti.
- Utilizzo corretto del lessico disciplinare fondamentale.

COMPETENZE DISCIPLINARI

- Utilizzare efficacemente lo specifico linguaggio disciplinare.
- Individuare e riconoscere le caratteristiche generali di uno stile, un movimento, un autore.
- Contestualizzare un linguaggio o un'opera artistica nell'ambito spazio-temporale e storico-culturale di appartenenza.
- Individuare nell'opera d'arte gli aspetti tecnici, formali ed espressivi.
- Comparare codici linguistici e tecniche esecutive.
- Comprendere ed apprezzare il valore culturale e sociale del patrimonio archeologico ed artistico, con particolare riferimento alla propria realtà territoriale.
- Utilizzare e produrre materiale multimediale per lo studio delle opere d'arte.

CONTENUTI

Secondo Biennio

Nel corso del secondo biennio si affronterà lo studio della produzione artistica dalle sue origine nell'area del Mediterraneo sino al XVIII secolo.

Lo studente verrà introdotto alla lettura dell'opera d'arte, all'individuazione delle categorie formali del fatto artistico, all'uso di un appropriato linguaggio disciplinare.

I Anno (terza annualità)

L'opera d'Arte: elementi fondamentali per la lettura critica.

La produzione artistica dalle origini al XII secolo:

- Le origini dell'arte: breve excursus sull'arte della preistoria e delle civiltà preelleniche.
- Arte greca: il tempio e gli ordini architettonici, il Partenone ed altre strutture architettoniche significative, esempi rilevanti di scultura arcaica, classica ed ellenistica.
Le origini di Ischia: Pithecusae.
- L'arte etrusca: elementi di contatto con l'arte romana.
- Arte romana: pittura, scultura, tecniche costruttive, tipologie architettoniche, edifici pubblici religiosi e civili, opere onorarie.
Ischia in età romana: Aenaria.
- Arte paleocristiana e bizantina, con particolare riferimento alla struttura delle basiliche ed ai loro preziosi mosaici.

- Arte romanica, attraverso lo studio delle costanti formali architettoniche, scultoree e pittoriche nei principali centri di sviluppo.

Il Anno (quarta annualità)

La produzione artistica dal XII al XVII secolo:

- *Arte gotica, con particolare riferimento alle invenzioni strutturali delle cattedrali gotiche.*
- La nascita della pittura italiana, con Giotto e altri grandi maestri attivi tra Duecento e Trecento.
- Il primo Rinascimento a Firenze.
- I principali centri artistici in Italia e i rapporti tra arte italiana e fiamminga.
- Il Rinascimento maturo: Leonardo, Michelangelo e Raffaello.
- La grande stagione dell'arte veneziana.
- Naturalismo di Caravaggio e classicismo dei Carracci.

Monoennio (quinta annualità)

Nell'ultimo anno gli allievi affineranno le loro capacità di lettura dell'opera d'arte, di contestualizzazione, di confronto e collegamento tra opere e linguaggi diversi.

Si cercherà di favorire l'interdisciplinarietà, sviluppando le tematiche stabilite in ambito disciplinare, privilegiando la trattazione del Novecento. Si tenderà, inoltre, a creare dei momenti di studio dedicati all'arte contemporanea, privilegiando l'approccio diretto all'opera d'arte, visitando mostre temporanee e musei.

Dal XVII secolo ai giorni nostri:

- *Il Barocco romano e napoletano.*
- Il Settecento
- L'antico come ideale civile ed estetico nel movimento neoclassico.
- L'arte del Romanticismo ed i suoi legami col contesto storico-politico-culturale.
- La pittura realista, l'Impressionismo, la fotografia e gli studi su luce e colore.
- Dal Postimpressionismo alle Avanguardie storiche, l'arte come ricerca, sperimentazione, critica.
- Le principali esperienze artistiche del secondo dopoguerra: gli anni Cinquanta e Sessanta.
- Principali linee di ricerca dell'arte contemporanea.

VERIFICHE

Verifiche orali relative alla presentazione di un percorso storico, di una tendenza artistica, di una singola personalità, e/o all'analisi di singole immagini proposte dall'insegnante. Sono forme di verifica orale formativa e sommativa :

Commento orale ad un testo dato;

Esposizione argomentata su tematiche del programma svolto;

Colloquio per accertare la padronanza complessiva della materia e la capacità di orientarsi in essa;

Quesiti

specifici per ottenere risposte puntuali su dati di conoscenza;

Discussione collettiva per sollecitare il confronto delle interpretazioni;

Interventi estemporanei che evidenzino le capacità critiche e di confronto;

Giochi interattivi (Kahoot!) ed elaborazioni di pagine multimediali.

Verifiche scritte volte all'analisi di opere d'arte o all'accertamento delle conoscenze in ambito artistico (anche per quanto concerne il livello di padronanza della terminologia specifica).

Tali verifiche potranno comprendere le seguenti tipologie, a seconda delle necessità didattiche:

guidata dell'opera;

Analisi

dell'opera;

Analisi libera

risposta aperta;

Questionario a

Test strutturati e semistrutturati.

Verifiche di elaborati multimediali digitali.

Verranno svolte, laddove il Consiglio di Classe lo riterrà opportuno, prove interdisciplinari tra Storia dell'Arte e Storia, Filosofia, Italiano ecc. Infatti la Disciplina della Storia dell'Arte, per il suo essere formativa e "trasversale " ai vari saperi , permette di fissare dei concetti e dei periodi storici chiave in modo organico se correlata alla Storia o altre discipline. Si cercherà di svolgere parallelamente ad altre discipline taluni argomenti (meglio sarebbe in compresenza) e fissare certe acquisizioni attraverso la formulazione di prove in cui ai quesiti degli eventi storici si colleghi e si sovrapponga l'analisi dell'immagine dipinta, scolpita, il tipo di edificio architettonico.

VALUTAZIONE

La valutazione si basa su prove intermedie e sommative; tiene conto anche della partecipazione attiva alle lezioni, della continuità dell'impegno nello studio, del contributo critico personale di ogni allievo.

Per quanto riguarda i prodotti realizzati dai ragazzi in Storia dell'Arte non saranno valutate solo le verifiche orali ma anche le schede scritte in formato cartaceo e le le schede in formato digitale: Genial.ly

CRITERI

- capacità di contestualizzazione dell'opera d'arte.
- capacità di fornire una lettura iconografica appropriata delle opere d'arte studiate.
- correttezza della terminologia specifica adottata.
- capacità di analizzare un'opera o un fatto artistico dal punto di vista tecnico e stilistico.
- capacità di analizzare l'opera d'arte evidenziandone i significati evidenti e quelli non immediatamente riconoscibili.
- capacità di creare opportuni collegamenti e confronti in modalità diacronica e

- sincronica tra opere e personalità artistiche, utilizzando conoscenze multidisciplinari.
- capacità di approfondimento personale degli argomenti trattati.
 - capacità di individuazione dei nodi problematici delle tematiche affrontate e di rielaborazione personale.

LICEO ARTISTICO

Biennio Comune a tutti gli Indirizzi del Liceo Artistico

STORIA DELL'ARTE

2 ore settimanali

1 anno

2 anno

Per le competenze, la programmazione, le verifiche, riferirsi alla materia Disegno e Storia dell'arte dei Liceo scientifico e liceo scientifico con opzione scienze applicate relativamente alla sola parte di Storia dell'arte

Discipline grafiche, pittoriche, scenografiche (A009) 4 ore settimanali Siciliano
Ornella Bianco Tecla

DISCIPLINE GEOMETRICHE

3 ore settimanali

La disciplina, al termine del primo biennio, deve fornire allo studente un insieme di competenze, articolate in conoscenze e abilità, propedeutiche per il prosieguo degli studi nell'indirizzo artistico, che lo mettano in grado di utilizzare nei suoi aspetti basilari questo fondamentale linguaggio grafico.

La Geometria Descrittiva, mediante i suoi diversi metodi (proiezioni ortogonali, assonometriche e centrali), consente una rappresentazione bidimensionale scientifica (sia su supporti tradizionali quali fogli da disegno e lavagna, sia su schermo o altro apparato multimediale) del reale riconducibile a tre dimensioni. Essa è innanzitutto strumento indispensabile di conoscenza e analisi della realtà esistente, attraverso il rilievo e misurazione della stessa per una sua restituzione in forma scientifica e codificata. La disciplina è poi il linguaggio indispensabile per chi vuole interagire con la realtà, in quanto permette di tradurre in un oggetto concreto un'idea e di perfezionare, attraverso opportuni passaggi, l'abbozzo creativo iniziale fino ad ottenere un oggetto che risponda a precisi requisiti formali, funzionali ed estetici.

Il primo biennio sarà rivolto quindi all'acquisizione di competenze inerenti le convenzioni e la terminologia tecnica, finalizzate alla interpretazione del linguaggio della disciplina, nonché l'uso degli strumenti e dei metodi proiettivi fondamentali, necessari alla comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione.

Lo studente affronterà i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale fondamentale per i diversi indirizzi e perciò propedeutico agli stessi. Al termine del percorso dovrà essere in grado di organizzare i tempi e modi di lavoro in maniera adeguata avendo acquisito un'appropriata metodologia. Sarà infine consapevole che il disegno geometrico è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, e che esso non è solo riducibile a un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

COMPETENZE

- Conoscere e saper utilizzare le proprietà geometriche proprie delle diverse "figure" del piano e dello spazio; saperle riconoscere nella complessità della realtà a tre dimensioni per operare il processo di semplificazione e astrazione, che porta alla rappresentazione di questa mediante gli enti geometrici fondamentali (punto, retta e piano).
- Essere in grado di eseguire una rappresentazione scientifica della realtà a tre dimensioni su un supporto bidimensionale che ne conservi tutte le proprietà geometriche.
- Usare in modo appropriato strumenti, convenzioni e terminologia per comprendere e comunicare con il linguaggio grafico specifico.
- Realizzare in modo autonomo semplici esercizi di rilievo e rappresentazione di figure dello spazio, mediante i metodi di rappresentazione fondamentali della geometria descrittiva, sia con strumenti e tecniche tradizionali, sia attraverso le nuove tecnologie.

ABILITA'	CONOSCENZE
Saper comprendere, interpretare e comunicare nel linguaggio specifico di questa disciplina.	Elementi fondamentali della geometria euclidea e della geometria proiettiva.
Sapersi orientare nel piano e nello spazio utilizzando i criteri della geometria, in funzione dell'uso progettuale di questa abilità.	Le proprietà geometriche e la relativa applicazione grafica delle figure e costruzioni fondamentali piane e solide.

<p>Saper condurre con autonomia operativa, attraverso la pratica dell'osservazione e dell'esercizio, il lavoro affidato, nel rispetto dei tempi e delle consegne concordati.</p>	<p>Uso degli strumenti tradizionali del disegno tecnico.</p>
<p>Saper tradurre in una rappresentazione scientifica, attraverso le proiezioni ortogonali e assonometriche, semplici composizioni volumetriche e rilievi di oggetti.</p>	<p>Procedure di utilizzo degli strumenti di tipo multimediale da utilizzare nella realizzazione di elaborati grafici e nell'archiviazione del proprio prodotto e ricerca di fonti.</p>
<p>Saper tradurre in una serie di elaborati grafici di base nelle proiezioni parallele, i primi semplici elaborati ideativi, assegnati quale allenamento all'approccio progettuale specifico del biennio successivo e del quinto anno.</p>	<p>Fasi fondamentali di un percorso progettuale semplice, che procede per analisi, ipotesi e sviluppo esecutivo.</p>
<p>Utilizzare mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.</p>	<p>Regole fondamentali della rappresentazione scientifica, relative in particolare ai metodi delle proiezioni parallele (proiezioni ortogonali e assonometriche); acquisire i primi fondamenti del metodo delle proiezioni centrali e riconoscere le fondamentali differenze tra metodi che conservano il parallelismo e rappresentazioni prospettiche.</p>
<p>Eseguire semplici rappresentazioni prospettiche a supporto della percezione visiva affrontata dalle discipline grafico-pittoriche e plastico-scultoree, e come base propedeutica ai metodi della prospettiva, schizzi a mano libera e semplici modelli tridimensionali per la simulazione di fenomeni proiettivi.</p>	

PRIMO ANNO

CONOSCENZE: lo studente dovrà conoscere ed usare correttamente gli strumenti per il disegno tecnico e geometrico. Conoscere e rappresentare gli enti geometrici fondamentali, conoscere e rappresentare le figure geometriche piane regolari, solidi singoli e gruppi di solidi con l'utilizzo dei tre piani fondamentali (metodo di Monge). Apprenderà attraverso esempi, casi studio dell'utilità del saper collegare forme geometriche esistenti in Storia dell'Arte, Matematica ecc. Conoscere i principali comandi di SKETCHUP CAD 2D e 3D oppure di Autocad.

COMPETENZE: lo studente dovrà usare correttamente gli strumenti del disegno, saper

usare i diversi spessori e tipi di segno; scrivere sui disegni e fogli in modo ordinato e pulito. Saper rappresentare forme ed oggetti diversamente posti nel triedro anche con l'utilizzo dei piani ausiliari. L'alunno dovrà essere in grado di gestire i principali comandi del disegno multimediale. Lo studente saprà far uso delle tecniche grafiche tradizionali e digitali.

ABILITÀ: lo studente dovrà tradurre graficamente il tema assegnato dal testo, e da volumi oggettuali reali posti nello spazio triedro. Dovrà dimostrare l'autonoma capacità di rappresentazione grafica di singoli oggetti ed in gruppo con il metodo delle proiezioni ortogonali e visioni tridimensionali assonometriche intuitive. Rappresentare con SketchUp o Autocad semplici figure geometriche in proiezione ortogonale arricchendole plasticamente con campiture cromatiche.

OBIETTIVI MINIMI:

1" - UTILIZZO CORRETTO DEGLI STRUMENTI SPECIFICI E AUTONOMIA NELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI FIGURE PIANE E SOLIDI IN PROIEZIONE ORTOGONALE.

CONTENUTI

- Che cos'è il disegno
- Strumenti e materiali per il disegno
- La percezione visiva
- Regole di tracciamento
- Costruzioni elementari
- Poligoni regolari
- Policentriche
- Coniche
- Altre curve
- Le trasformazioni geometriche: la simmetria e le strutture modulari
- Il Rilievo
- Le Proiezioni Ortogonali
- Sezioni ,intersezioni e compenetrazioni.
- I fondamenti dello studio delle ombre
- Applicazioni.

SECONDO ANNO

CONOSCENZE: lo studente dovrà conoscere il metodo di rappresentazione tridimensionale dell'assonometria (ortogonale e obliqua), della prospettiva centrale e frontale (metodi più utilizzati), con cenni al sistema delle ombre. Conoscere i principali comandi di CAD SKETCHUP.

COMPETENZE: lo studente dovrà saper rappresentare oggetti mediante le proiezioni assonometriche e quelle della prospettiva. Saper riconoscere i vari tipi di proiezione cilindrica e conica evidenziandone la plasticità e la scansione dei piani con le ombre applicandole a figure piane, solidi e a semplici elementi architettonici. L'alunno dovrà essere in grado di utilizzare i principali comandi del disegno multimediale.

ABILITÀ: lo studente dovrà acquisire la capacità di interpretare tridimensionalmente

l'oggetto, arricchendo le composizioni con l'uso delle ombre e dell'ambientazione in un contesto reale.

Dovrà essere in grado di scegliere il tipo di rappresentazione prospettica e assonometrica più idonea in relazione al tema sviluppato. Dovrà avere la capacità di tradurre forme geometriche piane e solide anche in forma multimediale.

OBIETTIVI MINIMI:

2" - SVILUPPO AUTONOMO DI SEMPLICI FIGURE TRIDIMENSIONALI IN ASSONOMETRIA E IN PROSPETTIVA.

CONTENUTI

- La Teoria delle ombre
- Le Proiezioni assonometriche: metodi e tecniche
- Prospettive centrali e accidentali: metodi e tecniche.
- Applicazioni

METODOLOGIA

Ogni argomento teorico verrà presentato con l'accompagnamento di disegni eseguiti alla lavagna, modelli o esempi preparati dalla docente con l'uso di programmi specifici e proiettati su schermo, al fine di aiutare lo studente nel difficile compito di comprensione delle regole di geometria proiettiva che consentono la traduzione di una realtà complessa e a tre dimensioni in una raffigurazione bidimensionale di tipo scientifico.

Allo studente verrà quindi assegnato uno specifico esercizio grafico, da realizzarsi sia con tecniche tradizionali (tavola disegnata a riga e squadra), sia con programmi di grafica computerizzata (Disegni in CAD 2D e 3D con SketchUp o Autocad), in modo da impegnarlo a sperimentare difficoltà e opportunità offerte dall'argomento trattato, applicando nella pratica rappresentativa quanto appreso teoricamente. Gli esercizi applicativi saranno svolti e commentati passaggio per passaggio, evidenziando il ragionamento che guida lo svolgimento grafico. I contributi personali degli studenti, interventi con osservazioni o richieste di chiarimenti saranno in questa fase sollecitati, per orientare in modo più adeguato la lezione alle esigenze della classe.

La correzione degli esercizi grafici applicativi eseguiti sia in classe che a casa, e delle prove di verifica verrà utilizzata come occasione per ulteriori chiarimenti ed approfondimenti.

Si solleciterà in modo opportuno lo studente ad approfondire durante il percorso la materia con elaborati grafici applicativi o ricerche, da svolgersi a casa singolarmente o a piccoli gruppi, da presentarsi successivamente in aula anche con l'ausilio di mezzi multimediali; ciò allo scopo soprattutto di sviluppare una corretta capacità di esposizione della disciplina, utilizzandone lo specifico linguaggio.

In alcuni momenti dell'anno si svolgeranno attività con modalità operative diverse, quali la realizzazione a piccoli gruppi di semplici modelli tridimensionali, partendo da esercizi svolti graficamente, sperimentando così in classe modalità di apprendimento cooperativo.

Sarà anche utile far eseguire qualche esercizio di rilievo di piccoli e semplici oggetti, per svolgere poi la traduzione in disegni di restituzione nei diversi metodi appresi, sia per abituare lo studente a usare la rappresentazione più efficace in rapporto a ciò che vuole

comunicare, sia per apprendere con l'applicazione le norme e convenzioni base della raffigurazione tecnica. Il lavoro sarà poi completato con un'analisi grafica della modalità d'uso dell'oggetto, dei suoi aspetti formali e materici, per sviluppare la capacità di comunicazione, attraverso il disegno anche a mano libera, di osservazioni fatte dallo studente, in preparazione allo sviluppo di un tema progettuale assegnato.

Saranno condotte brevi esperienze di progettazione bidimensionale e tridimensionale, per abituare lo studente a utilizzare un metodo che procede per fasi:

- ricerca e catalogazione dei dati utili allo svolgimento del tema assegnato;
- sviluppo di alcune ipotesi mediante l'uso di disegni e grafici svolti con le tecniche più opportune;
- redazione finale di un disegno esecutivo applicando le regole di rappresentazione e le convenzioni grafiche apprese.

Con l'utilizzo di un laboratorio lo studente completerà le sue prime esperienze progettuali con la realizzazione di un semplice modello di verifica. Questo prototipo, attraverso la sua concretezza, dimostrerà allo studente la grande efficacia del linguaggio grafico che consente di tradurre idee in oggetti tridimensionali.

Lo studente sarà inoltre guidato nella costruzione di una propria raccolta degli elaborati svolti, che, assieme agli appunti presi durante le lezioni teoriche e alle ricerche e percorsi progettuali realizzati, costituirà una specie di libro di testo personale, che potrà accompagnarlo anche negli anni successivi.

VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE

Con riferimento agli obiettivi specifici, la disciplina si caratterizza fundamentalmente a livello grafico, senza tralasciare, comunque, le fondamentali conoscenze teoriche che sottendono ogni elaborazione grafica.

Gli elaborati hanno lo scopo di verificare, immediatamente e fissare in modo più duraturo le acquisizioni teoriche che sottendono le rappresentazioni grafiche. Per ogni elaborato, assegnato solo dopo aver completato la spiegazione teorica, sarà stabilito un tempo di esecuzione al termine del quale verrà consegnato dallo studente.

Ogni elaborato sarà corretto sulla base dei seguenti obiettivi di fondo:

- verifica delle acquisizioni teoriche,
- verifica della trasposizione grafica con riferimento all'aspetto iconico,
- verifica della congruenza tra acquisizione teorica-testo assegnato e trasposizione grafica.

L'elaborato corretto e valutato verrà restituito allo studente in modo che egli possa verificarne gli errori, controllarne le annotazioni, sia di tipo teorico che grafico che concettuale per poter verificare, in forma autonoma, il livello di apprendimento e le specificità, siano esse positive che negative. Gli elaborati non eseguiti, non consegnati e quindi non valutati, entreranno nella media della valutazione con voto pari a due, così facendo si possono controllare, da parte dello studente, con continuità, sia la quantità che la qualità dello studio e delle acquisizioni siano esse teoriche che grafiche.

Il valore numerico del voto verrà comunicato e motivato alla fine di ogni verifica per mettere lo studente nelle condizioni di rendersi conto, in modo autonomo, del grado di preparazione raggiunto.

Costanti esercitazioni e periodiche prove di verifica non meno di due a quadrimestre

dimosteranno la comprensione teorica degli argomenti e la loro esecuzione grafica di ciascun allievo.

Verrà effettuata una valutazione in itinere per misurare i livelli di apprendimento dei singoli, per adottare efficaci strategie di recupero e per rivedere e correggere il processo in corso (valutazione formativa).

Si procederà ad una valutazione sommativa di fine anno che terrà conto dei seguenti criteri:

- del raggiungimento degli obiettivi disciplinari anche minimi, così come definiti dai gruppi disciplinari e dal Consiglio di Classe, indispensabili per il passaggio alla classe successiva;
- della possibilità dell'alunno di raggiungere gli obiettivi formativi e di contenuto propri di alcune discipline nel corso dell'anno scolastico successivo (debito scolastico);
- della frequenza alle lezioni e della partecipazione attiva alla vita della scuola intesa come dialogo costruttivo con i docenti e con il gruppo nel rispetto delle regole e delle norme sottese al funzionamento della scuola così come indicate anche dal Regolamento di Istituto, alla luce anche della crescita generale della persona, in sinergia con gli obiettivi educativi posti in essere dall'Istituto e presenti nel POF.

Griglia di valutazione per elaborati grafici

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
A - QUALITÀ DEL SEGNO GRAFICO E CURA NEL DISEGNO	<ul style="list-style-type: none">• Esecuzione di linee di intensità, tipo e spessore adeguati alla rappresentazione• Esecuzione precisa di appartenenze, intersezioni e allineamenti• Pulizia del foglio, layout del disegno, scrittura, campiture, uso dei colori	1 - 3
B - ABILITÀ DI ESECUZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Esecuzione corretta e coerente nel metodo• Impostazione del disegno chiara e razionale• Padronanza dei linguaggi e dei mezzi espressivi• Completezza dell'esecuzione	1 - 7

OBIETTIVI MINIMI DI DISCIPLINE GEOMETRICHE anche per PEI e PDP

Conoscenze:

Conoscenza delle tecniche e dei procedimenti grafici principali. (Costruzione di figure geometriche - Proiezioni ortogonali di figure piane e di solidi)

Conoscenza e uso del Disegno Digitale (SketchUp)

Competenze ed abilità:

Usare gli strumenti del disegno, impostare l'impaginazione e differenziare il segno grafico.

Eseguire i passaggi procedurali previsti per il disegno.

Capacità di eseguire autonomamente semplici elaborati grafici.

Possesso di una manualità accettabile.

Capacità di produrre semplici elaborati grafici o scritto-grafici digitali con l'ausilio di programmi CAD e di gestire le comunicazioni con l'utilizzo della rete in ambito scolastico (piattaforma istituzionale) o attraverso i social network.

Didattica inclusiva, recupero e approfondimento

Per gli studenti in difficoltà si effettueranno percorsi di recupero in itinere, assegnando compiti semplificati, accertando il conseguimento delle competenze e degli obiettivi minimi di apprendimento.

Anche le verifiche potranno essere differenziate e graduate, in linea con i suggerimenti legislativi per la didattica inclusiva.

Momenti di approfondimento disciplinare saranno invece proposti agli studenti che mostrano un ritmo di apprendimento più rapido ed efficace rispetto alla media della classe

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE (A014)

LINEE GENERALI E COMPETENZE (dalle indicazioni nazionali)

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione plastico scultorea, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e la superficie, nonché delle procedure di riproduzione tramite formatura, alla conoscenza delle interazioni tra la forma tridimensionale e lo spazio circostante.

In questa disciplina lo studente affronterà i principi fondanti della forma tridimensionale intesa sia come linguaggio a sé, sia come strumento propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata.

Sarà infine consapevole che la scultura è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale e che essa non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO

Primo biennio

Durante questo periodo scolastico, attraverso l'elaborazione di manufatti eseguiti in stacciato, in bassorilievo, in altorilievo e a tuffotondo di piccola dimensione (in argilla, creta, plastilina, gesso, etc.), si affronterà la genesi della forma plastico-scultorea tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti spazio/forma, figura/fondo, pieno/vuoto, segno/traccia, positivo/negativo, etc., secondo i principi della composizione.

Una volta acquisite le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione, etc.), occorrerà condurre lo studente al pieno possesso delle tecniche principali di restituzione plastico-scultorea e all'acquisizione dell'autonomia operativa, analizzando ed elaborando figure geometriche, fitomorfe, umane ed animali; sarà pertanto necessario prestare attenzione alle principali teorie della proporzione e, congiuntamente alle discipline grafico-pittoriche, ai contenuti principali dell'anatomia umana e della percezione visiva.

Il biennio comprenderà anche l'uso delle tecniche di base per la conservazione o la riproduzione del manufatto modellato, sia "dirette" come la terracotta (svuotamento e cottura), sia "indirette" come lo stampo "a forma persa" in gesso o "a buona forma" a tasselli o in gomma.

È indispensabile prevedere, lungo il biennio, l'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti. È bene infine che lo studente sia in grado di comprendere fin dal primo biennio la funzione dello schizzo, del bozzetto, del modello e della formatura nell'elaborazione di un manufatto plastico-scultoreo, e cogliere il valore culturale di questo linguaggio.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

PREMESSA – OBIETTIVI FORMATIVI: rispetto delle consegne e delle scadenze richieste

MODULO 1 – Genesi della forma plastico/scultorea

Conoscenze strumentali e propedeutiche alla disciplina.

- Aspetti tecnici, funzionali ed estetici del linguaggio plastico.
- Caratteristiche dei vari tipi di rilievo, contenuti, espressività ed estetica nella scultura.
- Primi elementi della grammatica visiva: linea, piano, volume, superficie, texture.
- Procedure, tecniche e strumenti per la realizzazione di manufatti grafo/plastici.
- Esercitazioni di studio sulle caratteristiche funzionali ed espressive dei singoli elementi, le diverse tipologie formali e di rappresentazione.

COMPETENZE: Saper riconoscere le caratteristiche essenziali del linguaggio plastico.

ABILITÀ: Saper utilizzare gli elementi attraverso applicazioni grafiche e plastiche.

CONOSCENZE: Conoscere gli strumenti e le fasi operative.

TEMPI: Primo quadrimestre nelle classi prime.

MODULO 2 – Principi compositivi e plastico/spaziali

Studio della forma e della composizione

- Elaborazione di una forma, anche modulare.
- Analisi dei rapporti: Spazio/forma, Figura/sfondo, Pieno/vuoto, Positivo/negativo, Segno/traccia
- Composizioni simmetriche e asimmetriche.

COMPETENZE: Conoscere le fasi del procedimento dalla progettazione alla resa plastica, riferite ai concetti di equilibrio e ritmo dei volumi nello spazio.

ABILITÀ: Saper utilizzare gli elementi attraverso applicazioni grafico/plastiche.

CONOSCENZE: Acquisizione delle conoscenze tecnico/pratiche nella costruzione degli elementi, attraverso l'uso corretto di texture, volumi e simmetrie.

TEMPI: Primo quadrimestre. Nelle classi prime e nelle classi seconde.

MODULO 3- Studio dal vero

Rappresentazione grafico/ plastica di elementi naturalistici, antropomorfici e di solidi mediante la copia dal vero.

- Osservazione e riproduzione del soggetto dal vero.
- Procedimento esecutivo soffermandosi su: centratura, ingombro, struttura, prospettiva intuitiva, resa chiaroscurale e volumetrica.

COMPETENZE: Saper seguire ed applicare una corretta metodologia.

ABILITÀ: Saper leggere i piani e i volumi.

CONOSCENZE: Saper utilizzare la prospettiva intuitiva nell'esecuzione della copia dal vero e conoscere il metodo di controllo delle proporzioni. Saper trattare le superfici in modo espressivo.

TEMPI: Secondo quadrimestre nelle classi prime

MODULO 4 –Studio di elementi figurativi

Analisi e rappresentazione grafico/plastica di figure zoo/fitomorfiche, umane ed animali.

- Osservazione e interpretazione del soggetto dal vero o da immagini, secondo parametri visivi e plastico/spaziali.
- Studio delle proporzioni e delle forme.

COMPETENZE

Sviluppo delle capacità esecutive strumentali, di lettura dell'immagine e restituzione plastica.

ABILITÀ Saper usare le tecniche di rappresentazione del reale nel rispetto di proporzioni, rapporti dimensionali, punti di vista.

CONOSCENZE Conoscere i rapporti volumetrici tra forme e figure con rapporti dimensionali a rilievo appropriati.

TEMPI Primo quadrimestre nelle classi seconde

MODULO 5- Rielaborazione della forma (o reinvenzione della forma)

Modificazioni formali e compositive attraverso il processo di stilizzazione e scomposizione

seguendo un percorso guidato e strutturato.

- Analisi della forma e della sua configurazione: scheletro strutturale, masse, proporzioni.
- Rielaborazione (elaborare di nuovo, rifare con nuovi criteri) della forma: Studio dei parametri visivi e plastico/spaziali secondo i principi della composizione (equilibrio, peso visivo, dinamismo, linee di forza)

COMPETENZE: Saper analizzare una forma nei suoi aspetti compositivi e percettivi.

ABILITÀ: Sviluppare capacità di rielaborazione e di creatività nella ideazione compositiva. Saper eseguire composizioni strutturate in modo coerente e significativo.

CONOSCENZE: Conoscere una metodologia da applicare nella ricerca della rielaborazione della forma.

TEMPI: Secondo quadrimestre del secondo anno.

MODULO 6-Tecniche di conservazione o riproduzione

Uso delle tecniche di base per la conservazione o la riproduzione del manufatto modellato sia "dirette" come la terracotta (svuotamento e cottura) sia "indirette" come lo stampo "a forma persa" in gesso o "a buona forma" a tasselli o in gomma, da applicare durante il corso del biennio.

MODULO 7- Archiviazione elaborati

Uso di mezzi fotografici e multimediali per archiviazione elaborati, da utilizzare alla fine di ogni unità didattica. Obiettivi minimi stabiliti dal dipartimento:

1. lo studente sa usare anche se guidato gli strumenti e i metodi più idonei alla realizzazione di manufatti;
2. saper utilizzare in modo semplice ma corretto gli elementi del linguaggio plastico;
3. saper riprodurre il soggetto dal vero con una certa pertinenza;
4. saper eseguire una semplice composizione;
5. saper descrivere verbalmente le diverse fasi operative.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le lezioni avranno una trattazione teorica, grafico/pratica e laboratoriale, con lezioni frontali, descrizione di metodologie ed itinerari di lavoro, interventi esplicativi individuali nella fase operativa, esercitazioni grafiche e scultoree, dialogo, discussione. Largo spazio sarà accordato all'operatività in tutte le attività in modo da sottolineare costantemente l'inscindibilità della elaborazione intellettuale da quella materiale. Le esercitazioni amplieranno il bagaglio di conoscenze dello studente sulle metodologie operative, sulle tecniche e sull'uso dei materiali.

Sarà favorita la fruizione diretta dell'opera originale in musei e mostre d'arte, sia per agevolare il processo di apprendimento, sia per stimolare la sensibilità degli allievi nei confronti della cultura visiva e delle sue implicazioni conoscitive ed operative. Il lavoro in classe prevede: varietà di comunicazione dell'insegnante, lezione frontale, stimolazione alla discussione e al dialogo interattivo, lavoro individuale, fase di recupero per alunni in difficoltà e di approfondimento per altri, performance intermedie, verifiche e valutazioni finali.

Le attività grafico scultoree espressive, tipiche della disciplina, saranno svolte prevalentemente in classe e all'occorrenza saranno completate a casa. Le attività di laboratorio di scultura saranno svolte prevalentemente a scuola.

L'insegnante verificherà di volta in volta, lo stato di avanzamento del lavoro e fornirà le indicazioni necessarie per il suo completamento. I mezzi tecnici impiegati (strumenti,



materiali di consumo) sono implicitamente suggeriti dai temi e dalle modalità di svolgimento delle unità didattiche.

CRITERI DI VALUTAZIONE

INDICATORI PER LA MISURAZIONE OGGETTIVA DELLE PROVE GRAFICHE E PLASTICHE

- Pertinenza alla traccia.
- Competenza rappresentativa.
- Conoscenza contenuti.
- Competenza esecutiva o plastica.
- Originalità nelle scelte operative.
- Capacità di analisi e di sintesi.

ABILITÀ E COMPETENZE

- Saper condurre una corretta progettazione grafica.
- Saper utilizzare i mezzi grafici della rappresentazione tridimensionale.
- Saper applicare con metodo i contenuti studiati e saper fare delle scelte operative.
- Saper utilizzare le risorse in modo creativo.
- Saper analizzare la forma nei suoi aspetti compositivi e percettivi.

COMPETENZE DI BASE

- Saper usare i materiali, le tecniche e gli strumenti
- Usare in modo appropriato una terminologia tecnica specifica
- Applicare i principi che regolano la costruzione della forma e della composizione

CRITERI DI VALUTAZIONE PER ALUNNI DSA:

Per la prova pratica si fa riferimento agli obiettivi minimi sopracitati. Per le verifiche scritte, invece, verranno proposte ai DSA meno quesiti o maggior tempo di consegna, compensate con la verifica orale in caso di non raggiungimento degli obiettivi minimi. Si fa comunque riferimento al PDP del Consiglio di Classe.

STRATEGIE E METODI DI RECUPERO:

Eventuali lacune e/o carenze riscontrate, verranno recuperate attraverso azioni in itinere personalizzate con consegne finali.

LABORATORIO ARTISTICO

La disciplina Laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio e consistono nella attivazione e nell'approfondimento delle procedure e delle tecniche specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati (pittura, scultura, architettura, ceramica, metalli, legno, tessuto, vetro, carta, fotografia, multimedialità, grafica informatica, restauro, ecc.), al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente. Garantita la funzione orientativa, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all'approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche trasversali. Nell'arco del biennio, attraverso l'elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all'ambito artistico specifico, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il laboratorio attivato. Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, ecc.).

REQUISITI:

Conformemente a quanto sopra gli obiettivi della materia sono stati definiti, collegialmente dagli Insegnanti dell'Istituto abilitati al suo insegnamento, nel modo seguente:

OBIETTIVI MINIMI:

Competenze di base elementari sulle anticipazioni delle procedure e delle tecniche laboratoriali relative agli indirizzi attivati:

- ARTI FIGURATIVE CURVATURA PLASTICO PITTORICA
- MULTIMEDIALE

Ed alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa guidata, proprietà dei materiali, utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, ecc.)

OBIETTIVI MASSIMI:

Competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, ecc.)

Anticipare le procedure e le tecniche laboratoriali essenziali relative agli indirizzi attivati.

CONTENUTI GENERALI PER CLASSI PRIME:

- saper vedere e conoscere linguaggi e strumenti.
- come si osserva un oggetto e/o uno spazio e quali informazioni se ne possono trarre.
- come realizzare un disegno a mano libera di rilievo.
- l'iter progettuale e le sue articolazioni: analisi di un progetto.
- le scale metriche, le misure, le tolleranze: analisi di un oggetto già realizzato.
- la gestione tridimensionale dei materiali e degli strumenti: modelli di oggetti esistenti.
- organizzazione di elaborati, aspetti grafici, iconici, scritte ed altro.

IL DISEGNO:

- Gli strumenti ed i materiali del disegno, alcune convenzioni grafiche, formati, squadratura dei fogli, accorgimenti utili per l'impaginazione dei disegni.
- Impostazione ed esercitazione per le scritte.
- L'uso degli strumenti.
- Esercizi di misurazione, impaginazione e presentazione.
- Il disegno a mano libera.

GLI OGGETTI E LO SPAZIO:

- Come si osserva un oggetto e/o uno spazio e quali informazioni se ne possono trarre.
- L'uso della Prospettiva.
- Lo sviluppo dei solidi.
- L'iter progettuale e le sue articolazioni.
- Analisi di un oggetto già realizzato.
- Il modulo: Comprensione del concetto di modulo, le aggregazioni, progetto e realizzazione.
- Il controllo delle misure, la gestione delle dimensioni, il prototipo.
- Gestione di un lavoro articolato con più competenze.

ESEMPI:

SCENOGRAFIA/ARCHITETTURA E AMBIENTE

Realizzazione di bozzetti di Scenografie teatrali di un Film o Opera Teatrale, in scala 1:25, completi di pianta.

DESIGN

Realizzazione di bozzetti di costumi di scena di un Film o Opera teatrale.

GRAFICA

Realizzazione di una locandina di Film o Opera Teatrale.

ARTI FIGURATIVE

Studio del fumetto e creazione di una o più tavole, studio dei personaggi con approfondimento sull'anatomia e prospettiva.

Discipline grafiche, pittoriche, scenografiche (A009)

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente alla conoscenza e all'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti tradizionali utilizzati nella produzione grafica e pittorica, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore.

In questa disciplina gli obiettivi didattici sono da programmare in una prospettiva biennale. Lo studente affronterà i principi fondanti del disegno sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi; il disegno non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto una forma di conoscenza della realtà, delle cose che costituiscono il mondo e delle loro relazioni reciproche.

Lo studente dovrà inoltre acquisire le metodologie appropriate, essere in grado di

organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata ed essere consapevole che il disegno e la pittura sono linguaggi che richiedono rigore tecnico ed esercizio mentale.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO DEL PRIMO BIENNIO

Durante questo periodo scolastico, attraverso l'elaborazione di manufatti eseguiti con tecniche grafiche (grafite, sanguigna, carboncino, pastelli, inchiostri, etc.) e pittoriche (acquerello, tempera, etc.), si affronterà la genesi della forma grafica e pittorica -guidando l'alunno verso l'abbandono degli stereotipi rappresentativi in particolare nel disegno -tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/fondo, tinta/luminosità/saturazione, di contrasti, texture, etc, secondo i principi della composizione.

Una volta acquisite le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione, etc.), occorrerà condurre lo studente al pieno possesso delle tecniche principali di restituzione grafica e pittorica e all'acquisizione dell'autonomia operativa.

Analisi delle principali teorie della proporzione, del colore, e quelle essenziali della percezione visiva. Il disegno di figura e contenuti principali dell'anatomia umana.

E' indispensabile prevedere inoltre, lungo il biennio, l'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

Sarà fondamentale la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico in vista di un approfondimento delle metodologie progettuali che costituiscono la base dell'apprendimento del secondo biennio.

OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO (alunni DSA e BES)

- Saper utilizzare i materiali e gli strumenti del disegno.
- Conoscere gli elementi base della grammatica del linguaggio visuale.
- Conoscere e applicare i criteri fondamentali della rappresentazione dell'oggetto.
- Uso appropriato del linguaggio specifico della disciplina.
- Conoscere e riconoscere i termini delle consegne e dei temi ad esse relativi.
- Rispetto dei termini di consegna

Competenze, Capacità/Abilità e Conoscenze del Primo Biennio

COMPETENZE

Operare relazioni tra i diversi materiali, tecniche e strumenti utilizzati nella disciplina:
Utilizzare in maniera appropriata le tecniche di base in funzione del soggetto dato, comprendendone proprietà grafiche e pittoriche;

- Utilizzare la terminologia tecnica essenziale in situazioni semplici e complesse;
- Acquisire le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione di un'opera;
- Individuare i principi fondanti della forma bidimensionale intesa sia come linguaggio a sé, sia come strumento propedeutico agli indirizzi;
- Acquisire la consapevolezza che la realizzazione grafico pittorica è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, che essa non è solo

riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni;

ABILITA'

Utilizzare (e conservare) in maniera appropriata i materiali utilizzati
Comprendere e applicare le procedure di riproduzione
Comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e la superficie
Comprendere i principi essenziali della progettualità di un prodotto artistico

CONOSCENZE

Conoscere, rispettare e organizzare lo spazio, gli strumenti e i tempi di lavoro
Conoscere e comprendere i principi di base della produzione artistica
Conoscere e comprendere le proprietà essenziali dei materiali utilizzati
Conoscere e comprendere le peculiarità essenziali delle tecniche
Conoscere e comprendere le funzioni essenziali e il funzionamento degli strumenti utilizzati
Conoscere le interazioni tra la forma bidimensionale e lo spazio circostante

PRIMO ANNO

In considerazione del fatto che le classi si presentano in genere molto disomogenee sarà importante determinare condizioni favorevoli all'integrazione, alla scolarizzazione e a comportamenti idonei alla convivenza, al rispetto e a creare condizioni favorevoli all'apprendimento della materia.

CONTENUTI

Il campo percettivo: scheletro strutturale e forma del campo. • Esercitazioni con uso di punti, linee e figure piane primarie. Linee tonali. • Elementari esercitazioni di copia dal vero di solidi, oggetti semplici con la rappresentazione del volume e della spazialità. • Disegno di figura: Copia dal vero di calchi in gesso. • Anatomia del volto e proporzioni. • Metodologia dei rapporti proporzionali. • Luce e ombra. Ombre proprie e ombre portate. • Campo pittorico: struttura del campo, impaginazione. • Introduzione alla prospettiva. Metodi di rappresentazione dello spazio. • Simmetria e asimmetria. • Studi compositivi. • La composizione modulare. Utilizzo di forme primarie: quadrato, cerchio e triangolo equilatero. • Stilizzazione delle forme. • Reticolo e sue deformazioni. • Il colore. Teoria e percezione.

COMPETENZE

Distinguere gli aspetti grafici e pittorici nel disegno sperimentandone le tecniche di base.
• Rappresentare lo spazio con utilizzo di regole costruttive e compositive. • Applicare metodiche di traduzione e costruzione della forma. • Usare con proprietà di linguaggio la terminologia specifica della materia.

SECONDO ANNO

Le classi seconde appaiono in genere più scolarizzate, consentendo un lavoro di approfondimento sugli argomenti specifici della materia

CONTENUTI

Il campo percettivo: le leggi della configurazione. • Esercitazioni: la decorazione come campo di sperimentazione delle leggi della configurazione. • Disegno di figura: Copia dal vero di calchi in gesso. Studi chiaroscurali. • Esercitazioni di disegno di figura. La figura intera, proporzioni. • La figura in movimento. • La percezione del movimento • Esercitazioni relative • Metodologia dei rapporti proporzionali. • Campo pittorico: Studi compositivi. Approfondimenti (linee di forza dell'immagine, centri focali, ecc. Esercitazioni relative. • Metodi di rappresentazione dello spazio. • Stilizzazione delle forme. • Il colore. Relazioni cromatiche.

COMPETENZE

Conoscenza degli strumenti e delle tecniche grafico-pittoriche di base: matita grafite, matite colorate, ecoline, acquerello tempere acrilici etc. • Approfondimento delle conoscenze e degli strumenti di base grafico-pittoriche. • Approccio al rilievo con uso della prospettiva intuitiva.

VERIFICHE

Le verifiche saranno basate sull'analisi degli elaborati. Per la specificità della materia nonché per il tipo di insegnamento, la verifica è una pratica costante di tipo formativo. Ogni elaborato contiene, infatti, informazioni valutabili sia sul grado di acquisizione dei contenuti, sia sull'impegno, l'interesse, la precisione e la cura nella gestione e presentazione del proprio lavoro.

A conclusione di ogni quadrimestre si valuteranno i progressi compiuti dall'alunno esaminando anche la cartella contenente tutti gli elaborati prodotti.

Sono previste verifiche scritte per la valutazione delle competenze teoriche della disciplina.

VALUTAZIONI

Lo studente dovrà dimostrare di saper distinguere gli aspetti grafici e pittorici del disegno sperimentandone le tecniche di base, di saper rappresentare lo spazio con l'utilizzo di regole costruttive e compositive, di saper applicare metodiche di traduzione e costruzione della forma e di saper usare con proprietà di linguaggio la terminologia specifica della materia.

Per quanto riguarda le valutazioni intermedie e finali, oltre a quella degli elaborati, inciderà il comportamento avuto dal punto di vista didattico (attenzione alle spiegazioni, impegno nell'esecuzione, puntualità nelle consegne, modalità di presentazione del proprio lavoro).

Solo chi avrà dimostrato di aver raggiunto questi requisiti sarà valutato sufficiente.

La valutazione terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe.

Saranno considerate le reali conoscenze apprese, le abilità tecniche raggiunte, le capacità sviluppate, l'impegno e l'interesse dimostrato per gli argomenti trattati e più in generale per la materia, i ritmi di applicazione ed i progressi ottenuti.

Le valutazioni saranno espressi in decimi.

Per gli alunni certificati e per altri che presentano difficoltà oggettive, saranno valutati il

raggiungimento degli obiettivi minimi della materia, la frequenza e l'impegno nel superare le difficoltà.

Triennio del Liceo Artistico

Indirizzo: Arti figurative curvatura Plastico pittorica

Storia dell'Arte

Asse dei linguaggi

Terzo anno (secondo biennio)

Quarto anno (secondo biennio)

Quinto anno (monoennio)

Per le competenze, la programmazione, le verifiche, riferirsi alla materia Disegno e Storia dell'arte dei Liceo scientifico e liceo scientifico con opzione scienze applicate relativamente alla sola parte di Storia dell'arte

Discipline grafiche e pittoriche

2 BIENNIO

Asse di riferimento: Asse dei linguaggi

Competenze in uscita del secondo biennio

- **Arricchire il proprio bagaglio visivo, sviluppare le capacità creative, immaginative e interpretative**
- Uso consapevole delle conoscenze tecniche e procedure relative ai diversi modi e funzioni del linguaggio delle immagini fisse o in movimento
- **Saper comunicare per immagini, attraverso i concetti di segno, codice e contesto comunicativo**
- **Applicare il metodo progettuale**
- **Sviluppare l'osservazione della realtà circostante con senso critico e personalizzazione**
- Sviluppare un percorso d'elaborazione di un pensiero
- Acquisire competenze digitali attraverso l'uso di software specifici
- **Comprendere e applicare i principi e regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.**

	CONOSCENZE	ABILITÀ
Classe terza	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi strutturali del linguaggio visivo • Conoscere la terminologia specifica della disciplina • Acquisire il metodo progettuale e la procedura tecnico-operativa per l'elaborazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali • Conoscere i diversi registri espressivi delle principali tecniche grafiche pittoriche per comunicare per immagini • Conoscere l'importanza del colore nella comunicazione visiva: espressione, linguaggio e simbolo • Conoscere modi e sistemi di rappresentazione dello spazio • Conoscere alcune tecniche compositive • Sviluppare la sintesi formale come strumento di interpretazione della realtà • Conoscere il valore culturale e sociale del linguaggio pittorico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare il vedere come strumento di analisi e di conoscenza • Saper individuare il problema progettuale • Saper applicare le diverse fasi del metodo progettuale dallo schizzo al disegno esecutivo • Saper individuare tecniche e materiali da applicare verificando l'espressività e la funzione comunicativa ed estetica • Utilizzare consapevolmente lo spazio rispettando i criteri compositivi secondo il contesto • Saper realizzare graficamente disegni esecutivi definiti, utili per la realizzazione del prodotto o manufatto finale • Saper interpretare il valore intrinseco della realtà

	CONOSCENZE	ABILITÀ
Classe Quarta	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei • Conoscere le principali figure retoriche e le strategie comunicative • Conoscere le tecniche compositive • Acquisire il metodo progettuale e la procedura tecnico-operativa per 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere individuare e utilizzare le relazioni tra in linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. • Saper elaborare una relazione di presentazione del progetto dove siano evidenti lo sviluppo dell'idea

	<p>l'elaborazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper configurare con sicurezza un'immagine • Saper realizzare bozzetti estemporanei con le possibili soluzioni tecniche grafiche pittoriche • Saper presentare il progetto in maniera accurata attraverso diverse soluzioni grafiche o digitali • Saper sviluppare un percorso progettuale con tutte le fasi di elaborazione di eventuali variazioni, correzioni • Saper utilizzare autonomamente software per l'elaborazione di immagini o montaggio video
--	---	--

Materia

Discipline pittoriche Quinto Anno

Asse di riferimento: Asse dei linguaggi

<p>Competenze in uscita del triennio</p>
<p>• Acquisire la capacità di sperimentazione • Utilizzare creativamente le tecniche acquisite adeguatamente all'ideazione di un progetto o realizzazione di un manufatto • Personalizzare la ricerca artistica • Arricchire il proprio bagaglio visivo attraverso la visita a musei, mostre ed eventi culturali e artistici • Avere senso critico e saper esporre un'elaborazione del proprio pensiero creativo • Saper utilizzare il linguaggio specifico della disciplina • Sviluppare le capacità espositive • Curare l'aspetto</p>

estetico-comunicativo della propria produzione • **Approfondire le conoscenze tecniche acquisite e il metodo progettuale** • Sviluppare l'idea creativa come operazione intellettuale • **Progettare uno spazio espositivo per una mostra personale, collettiva, storica o documentativa** • Acquisire competenze digitali con software specifici • **Acquisire senso di appartenenza al territorio e di tutela del patrimonio artistico culturale.**

	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>Classe Quinta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione compositiva e progettuale personalizzata • Nuove pratiche artistiche: L'installazione, la performance, la videoart, l'arte pubblica, la street art, ... • L'opera e lo spazio urbano: Arte pubblica Arredo urbano Opere site-specific La pubblicità e la segnaletica • L'opera d'arte e l'esposizione • Gli spazi espositivi: l'allestimento, la curatela e il testo critico • Progettazione di una mostra-evento • Conosce le interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti • Conosce i principi generali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le strategie comunicative rispetto alla destinazione dell'immagine • Saper sviluppare una propria modalità espressiva e compositiva approfondendo le diverse tecniche progettuali acquisite • Saper utilizzare il metodo digitale per la presentazione del proprio lavoro progettuale • Saper ideare progetti interdisciplinari • Saper lavorare in gruppo • Saper padroneggiare il linguaggio delle immagini • Saper cogliere innovazioni nel linguaggio artistico contemporaneo • Saper individuare le nuove pratiche artistiche e nuove tecnologie • Saper contaminare i linguaggi dell'arte • Saper individuare i meccanismi della comunicazione visiva • Saper rapportare e allestire un'opera d'arte in uno spazio espositivo • Saper progettare un allestimento • Saper le procedure organizzative per la realizzazione di una mostra collettiva, personale, storica o documentativa • Saper utilizzare software specifici per la presentazione del lavoro progettuale.

OBIETTIVI FORMATIVI/EDUCATIVI DELLA DISCIPLINA

Per gli obiettivi educativi si fa esplicito riferimento a quanto stabilito dal singolo consiglio di classe con particolare attenzione al rispetto delle persone e dell'ambiente.

In particolare sarà curata l'acquisizione di un adeguato grado di maturità personale e un metodo di lavoro autonomo, perciò l'alunno dovrà saper eseguire un lavoro seguendo la traccia assegnata con l'uso corretto del materiale didattico; deve saper motivare le proprie scelte e il proprio comportamento. Per quanto riguarda il secondo biennio è da verificare il conseguimento dei seguenti obiettivi formativi:

Capacità di vedere e osservare,
comprensione ed uso dei linguaggi specifici:

- imparare a osservare e analizzare elementi della realtà e sviluppare le capacità di sintesi;**
- saper analizzare e interpretare elementi e fenomeni della realtà;**
- conoscere e saper usare la terminologia**

NUCLEI TEMATICI IRRINUNCIABILI

Il ritratto in terza. Studio della figura umana e la progettazione in quarta.
Quinto anno La progettazione per temi interdisciplinari.

Obiettivi minimi di apprendimento per gli alunni con PEI

CLASSE TERZA E QUARTA

OBIETTIVI MINIMI O ESSENZIALI

- Saper usare i materiali, le tecniche e gli strumenti
- Usare in modo appropriato una terminologia tecnica specifica
- Applicare i principi che regolano la costruzione della forma e della composizione
- Saper riprodurre un modello dal vero.

CLASSE QUINTA

OBIETTIVI MINIMI O ESSENZIALI

- Saper usare i materiali, le tecniche e gli strumenti
- Usare in modo appropriato una terminologia tecnica specifica
- Applicare i principi che regolano la costruzione della forma e della composizione
- Saper riprodurre graficamente e nella terza dimensione un modello o una forma dal vero.
- Saper sviluppare un progetto seguendone le fasi.

STRATEGIE E METODI DI RECUPERO Per gli studenti in difficoltà è previsto il recupero: curricolare, individuale con consegne. La modalità del recupero può variare secondo la natura delle situazioni problematiche.

Alunni con PDP/BES E PEI

Si privilegia la valutazione dell'esito della prova compensativa. Valutazione che privilegia i

progressi in itinere. Si farà comunque riferimento al PDP e PEI dell'alunno stilato dal CdC, scegliendo di volta in volta le soluzioni adatte al caso.

Discipline plastiche e scultoree

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati. Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tutt'ondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc. È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

QUINTO ANNO Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della plastica e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca plastico-scultorea. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine

si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc. È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scoltoree in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, arredo urbano, decorazione, formatura, fonderia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTURA e SCULTURA

Secondo Biennio

Il laboratorio di pittura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline pittoriche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di forme grafiche e pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'acquerello, il pastello, la tempera, l'acrilico, l'olio, la xilografia, il "pantone", l'aerografo, l'affresco e il mosaico, etc, sono alcune delle tecniche che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, nella figurazione narrativa, etc.

Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plasticoscoltoree, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme grafiche, plastico-scoltoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche principali che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc.

Quinto anno

Nel laboratorio di pittura del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. Bisognerà prestare una particolare attenzione alle tecniche e ai materiali antichi e moderni



inerenti la materia e i supporti pittorici. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

Nel laboratorio di scultura del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. L'analisi e la cura della policromia nella scultura sono contenuti previsti in tutto il triennio, ma bisognerà prestare una particolare attenzione alle tecniche antiche e alle nuove tecnologie di coloritura, anche in funzione del restauro di opere scultoree o di realizzazioni iperrealistiche e di effetti speciali. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

Triennio Liceo Artistico

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore 55 intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Al termine del Secondo Biennio e Quinto anno del Liceo Artistico, lo studente:

1. Possiede un sistema di valori, coerenti con i principi e le regole della Convivenza Civile, in base ai quali sa valutare i fatti e adottare comportamenti individuali e sociali adeguati
2. Possiede senso di legalità e un'etica della responsabilità nella consapevolezza dei propri diritti e doveri.

3. Conosce se stesso, le proprie possibilità e i propri limiti, le proprie inclinazioni, attitudini, capacità.
4. Possiede spirito di collaborazione e di gruppo, sa interagire con gli altri nel lavoro cooperativo.
5. È in grado di partecipare attivamente alla vita sociale e culturale, a livello locale, nazionale, comunitario.
6. Si esprime con proprietà nelle varie discipline.
7. Coltiva sensibilità estetiche ed espressive di tipo artistico.
8. Conosce e utilizza i codici della comunicazione visiva e audiovisiva nella ricerca e nella produzione artistica.
9. Conosce e padroneggia le principali tecniche grafiche, pittoriche, plastiche mostrando collegamenti con gli altri tipi di linguaggio acquisiti.

Lo studente, inoltre, in relazione alla specificità dell'indirizzo Audiovisivo e Multimediale:

- Conosce e applica i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine;
- Conosce gli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi e ha consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali che li caratterizzano;
- Conosce le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica
- Conosce e applica le tecniche adeguate nei processi operativi del settore audiovisivo e multimediale.

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI (A007)

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno in ogni caso approfonditi.

QUINTO ANNO (monoennio)

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, carpenta con tavole, "book" cartaceo e digitale, video e "slideshow". E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment - considerando inoltre destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

terzo anno

Competenze disciplinari

STORIA DELLA FOTOGRAFIA

Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. Essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza

LINGUAGGIO DELLA FOTOGRAFIA

Conoscere la grammatica del linguaggio fotografico e i generi Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. Conoscere i messaggi pertinenti ed efficaci in funzione di un progetto fotografico, selezionando e applicando ad essi le tecniche dei software specifici. essere in grado di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storicostilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza.

LA LUCE NELLA FOTOGRAFIA

Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, il corretto uso dell'apparecchio fotografico Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia

LA SCENEGGIATURA

Conoscere la grammatica del linguaggio cinematografico Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e Profilmico

STORYBOARD

Conoscere la grammatica del linguaggio cinematografico Conoscere e applicare le varie fasi del processo cinematografico, il corretto uso della mdp

Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali. Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e Profilmico essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza

CINEMA DI ANIMAZIONE

conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc

Abilità'

STORIA DELLA FOTOGRAFIA

Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita

LINGUAGGIO DELLA FOTOGRAFIA

Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti.

Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del manufatto Saper realizzare prodotti fotografici sfruttando consapevolmente le funzioni di base degli strumenti specifici.

Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.

ANALISI DELLA LUCE NELLA FOTOGRAFIA

Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti

Saper realizzare prodotti fotografici sfruttando consapevolmente gli strumenti specifici

Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.

LA SCENEGGIATURA

Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio

audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano. Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo.

STORYBOARD

Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita. Produrre un elaborato entro un tempo ben definito. Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano. Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo

CINEMA DI ANIMAZIONE

Conosce la storia dell'animazione e analizza le diverse tecniche di animazione tradizionali e digitali attraverso la visione di cortometraggi e film. È in grado di considerare le diverse tecniche di animazione e di operare le scelte necessarie allo sviluppo del prodotto. Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati. Produce un elaborato entro un tempo ben definito. sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione;

Conoscenze

STORIA DELLA FOTOGRAFIA

Le origini della fotografia, La camera oscura e il suo utilizzo, I principali protagonisti della nascita della fotografia; Joseph Nicéphore Niépce, Louis Jacques Mandé Daguerre, William Fox Talbot, John Herschel, Frederick Scott Archer, Richard Leach Maddox, James Clerk Maxwell

LINGUAGGIO DELLA FOTOGRAFIA

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI (A007)

QUARTO ANNO

Competenze disciplinari

La storia del montaggio

essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.

i generi cinematografici e audiovisivi

essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi

Linguaggio audiovisivo

Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee;

Conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.

Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;
Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio

Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio

il corto narrativo

Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee;

Conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce.

Coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.

Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;

La sceneggiatura

Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee; conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;

Abilità

Interpreta la storia del precinema e del cinema per la progettazione di nuovi prodotti audiovisivi cogliere le relazioni esistenti tra i diversi momenti storici e riconoscere gli elementi che li caratterizzano

Saper analizzare e leggere il linguaggio cinematografico muto e sonoro

Capacità di analisi e di lettura degli elementi caratteristici dei momenti significativi e dei principali protagonisti dei generi cinematografici Capacità di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie multimediali Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo Saper compilare correttamente una scheda di analisi di un prodotto audiovisivo

Conoscere e saper analizzare la grammatica del linguaggio audiovisivo saper riconoscere i principali caratteri del linguaggio cinematografico Conoscere e saper

utilizzare i materiali e gli strumenti adottati nel procedimento cinematografico conoscere e saper utilizzare le tecniche di ripresa e montaggio conosce la storia dell'animazione e analizza le diverse tecniche di animazione tradizionali e digitali attraverso la visione di cortometraggi e film è in grado di considerare le diverse tecniche di animazione e di operare le scelte necessarie allo sviluppo del prodotto è capace di utilizzare strumenti tradizionali e digitali (cartacei e fotografici) per produrre disegni e fotogrammi Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati Produce un elaborato entro un tempo ben definito. sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione.

Conosce e segue le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati Produce un elaborato entro un tempo ben definito. sviluppa le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione.

Contenuti

Precinema Lumiere Melies i pionieri: Edwin Porter Griffith La scuola di Brighton Il cinema sovietico Cinema classico muto Il classicismo hollywoodiano

Generi cinematografici: animazione, avventuroso, d'azione, biografico, comico, commedia, drammatico, erotico, fantascienza ecc. Opere Fiction: film le serie Opere non fiction: documentario telegiornale macrogenere intrattenimento visione e analisi di film significativi della storia del cinema

La distanza cinematografica: campi e piani. I movimenti di macchina: carrellate e panoramiche Movimenti compositi, liberi, subordinati e mediani La narrazione cinematografica: Definizione di montaggio Macrostruttura e microstruttura Aspetti fondamentali del montaggio: senso, forma, ritmo, tempo, spazio Grammatica del montaggio Montaggio alternato e montaggio parallelo Montaggio invisibile

La narrazione in immagini Il prodotto audiovisivo e il set cinematografico, i ruoli e le figure professionali Analisi e studio di alcuni cortometraggi narrativi attraverso la corretta compilazione delle schede di analisi Pre-produzione: soggetto, scaletta e trattamento, sceneggiatura, storyboard

Tipologie di sceneggiatura Scrivere una sceneggiatura: elementi fondamentali Il linguaggio tecnico della sceneggiatura

LABORATORIO VISIVO E MULTIMEDIALE

SECONDO BIENNIO

Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di produzione e post

produzione. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc, sono le principali tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo-multimediale.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa, prestando inoltre particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico

terzo anno

Competenze disciplinari

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuali, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei softwares.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

Abilità Conoscenze

Abilità

1. Riproduzione e interpretazione di immagini fotografiche.
2. Corretto e funzionale utilizzo dei software e della strumentazione.
3. Conoscenza del linguaggio specifico della fotografia e delle tappe storiche dello sviluppo tecnico e concettuale del mezzo

Conoscenze

La fotografia come linguaggio visivo e tecnico.

Elementi di grammatica visiva: il punto di vista, l'inquadratura, il tempo di scatto, a profondità di campo, accordi cromatici e valore espressivo e simbolico del colore, schemi compositivi.

Elementi tecnici: funzionamento del corpo macchina (piano focale, sensore, ecc.) diaframma/tempo/ISO, ottiche/obiettivo, bilanciamento del bianco, possibilità di messa a fuoco, tipologie macchine fotografiche e relativi risultati.

Uso delle Luci in studio: conoscenza e utilizzo delle luci in dotazione alla scuola seguiti da progetti a tema.

Post produzione, uso di photoshop per correzione fotografica.

Uso di Camera Raw, Istogramma, (bilanciamento del colore, correzione selettiva del colore, ecc)

Storia della fotografia e approfondimento di alcune fotografie specifiche.

Elementi basilari di disegno vettoriale (Adobe Illustrator) finalizzati a composizione grafica ed animazioni.

Elementi basilari di animazione 2D, stopmotion e aftereffect

LABORATORIO VISIVO E MULTIMEDIALE

quarto anno

Competenze disciplinari

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuali, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

Abilità

1. Applicazione dei metodi, delle tecnologie e dei processi di lavorazione di prodotti multimediali.
2. Sviluppo e approfondimento degli elementi dell'audiovisivo.
3. Saper individuare le fasi cronologiche e narrative di un elaborato audiovisivo, sia graficamente (storyboard) che digitalmente

Conoscenze

Animazione.

Uso basilare di aftereffect per produzione di animazioni, 2D / 3D

Cinema.

Il linguaggio della ripresa video (campi, piani, inquadrature, panoramiche e carrellate e zoom)

Il montaggio, tecniche e basi storiche, uso di Premier.

La sceneggiatura, fasi di stesura (soggetto, trattamento scaletta, sceneggiatura) tecniche di scrittura.

Lo Storyboard, funzione e realizzazione grafica.

Progettazione / video-editing

Storia del Cinema

(l'evoluzione del mezzo dai Lumiere a Meliès, Griffith e la teoria del montaggio, la nascita dei generi – Triangle Film Corporation -, il montaggio sovietico, l'avvento del Sonoro)

Audioregistrazione

conoscenza e uso delle strumentazioni della scuola e tecniche di registrazione

LABORATORIO VISIVO E MULTIMEDIALE

quinto anno

Competenze disciplinari

1. Saper produrre un elaborato audiovisivo complesso di diverse tipologie.
2. Essere in grado di valutare, presentare e relazionare il proprio percorso e la propria opera.
3. Saper analizzare un prodotto audiovisivo

Abilità

1. Saper riconoscere i passaggi pratici e teorici della produzione cinematografica e in generale di un elaborato audiovisivo.
2. Padronanza di una metodologia operativa.
3. Affrontare diverse tematiche attraverso differenti media

Conoscenze*Storia del cinema*

Avanguardie artistiche nel cinema, Metropolis, Totalitarismo, Neorealismo, Hollywood e lo Star Sistem, Hitchcock e Welles, Pasolini, Nouvelle Vague, Autori cinema contemporaneo.

Cinema e arte contemporanea

(videoarte e videoinstallazione, Bill Viola, Tony Ousler, Bruce Nauman...), comprensione del fenomeno artistico e realizzazione di piccoli progetti. Progetti a tema su contenuti sufficientemente complessi e possibilmente con valore interdisciplinare.

Televisione

breve storia e funzioni (informare, istruire, intrattenere), incostituzionalità del monopolio, il talk show e il reality show, palinsesto e format, l'era digitale

*Pubblicità -**Social / influencer***STRUMENTI DI VERIFICA**

In riferimento alla tipologia di voto prevista dalla disciplina, indicare le modalità di verifica, il numero delle prove e la loro scansione nel periodo didattico

PIANIFICAZIONE DEGLI INTERVENTI COMUNI

Al fine di perseguire alcuni degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile proposti nella Risoluzione adottata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015 (Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo sostenibile), si svolgeranno delle azioni didattiche comuni durante il percorso di studio. Tra gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) proposti dall'Agenda 2030 si è deciso di perseguire in particolare gli obiettivi n. 4 (Fornire un'educazione di qualità equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti), n. 5 (Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze), n.11 (Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili), n. 16 (Promuovere società pacifiche e inclusive).

Obiettivi Sviluppo Sostenibile	Obiettivi di apprendimento cognitivo	Obiettivo di apprendimento socio-emotivo o comportamentale	Argomento	Azioni
--------------------------------	--------------------------------------	--	-----------	--------

OSS 4 "Istruzione di qualità"	Il discente intende l'educazione come bene pubblico, un bene comune globale, un diritto umano fondamentale e una base per garantire la realizzazione degli altri diritti.	Il discente è in grado di riconoscere il valore intrinseco dell'educazione e di analizzare e identificare i propri bisogni di apprendimento nello sviluppo personale.	Diversità ed educazione inclusiva	Riflessione e ricerca sul percorso educativo di alcuni protagonisti dell'arte, considerati outsiders dalla società del loro tempo.
	Il discente comprende l'importante ruolo della cultura nel raggiungimento della sostenibilità.	Il discente è capace di riconoscere l'importanza delle proprie abilità nel miglioramento della propria vita, in particolare nella ricerca di un impiego e in ambito imprenditoriale.	Abilità e competenze fondamentali necessarie nel 21° secolo	Presentazione delle attività lavorative nel campo dell'arte e dei Beni Culturali come la Conservazione e Valorizzazione di musei e siti archeologici, Attività in ambito socio – culturale, Progettazione e Design, Grafica, Editoria.
OSS 5 "Uguaglianza di genere"	Il discente comprende i concetti di genere, uguaglianza e discriminazione di genere e conosce tutte le forme di discriminazione, violenza e ineguaglianza di genere	Il discente è in grado di riconoscere e interrogarsi sulla tradizionale percezione dei ruoli di genere con un approccio critico, nel rispetto della sensibilità culturale	Ineguaglianza di genere, tradizionali ruoli di genere e discriminazione strutturale	Analisi del ruolo della donna in passato e oggi attraverso l'espressione artistica. Studio di alcune personalità artistiche.

	Il discente comprende i diritti fondamentali delle donne e delle ragazze, inclusi il diritto di esser libere dallo sfruttamento e dalla violenza.	Il discente è in grado di supportare gli altri nello sviluppo dell'empatia tra i generi e nell'eliminare la discriminazione e la violenza di genere.	Celebrare la Giornata Internazionale per l'Eliminazione della Violenza Contro le Donne (25 novembre)	Partecipare a concorsi e manifestazioni sul tema con disegni, video, spot e fotografie
OSS 11 "Città e comunità sostenibili"	Il discente comprende le ragioni storiche dei modelli di insediamento e, nel rispetto del patrimonio culturale, capisce il bisogno di trovare compromessi per sviluppare migliori sistemi sostenibili.	Il discente è in grado di sentirsi responsabile dell'impatto ambientale e sociale del proprio stile di vita.	Invitare le vecchie generazioni a parlare del cambiamento degli insediamenti nel tempo; usare l'arte, la letteratura e la storia per esplorare l'area dell'insediamento e i suoi cambiamenti.	Progettare il cambiamento per una maggiore sostenibilità del proprio territorio e del proprio ambiente scolastico. Realizzare un breve filmato su un esempio di comunità urbana sostenibile, avvalendosi anche dell'esperienza del viaggio d'istruzione
OSS 16 "Pace, giustizia e istituzioni forti"	Il discente comprende i concetti di giustizia, inclusione e pace e la loro relazione con la legge.	Il discente è in grado di riflettere sul proprio ruolo con riferimento a problematiche riguardanti pace, giustizia, inclusione.	Risolvere conflitti locali e nazionali	Riflettere sul contributo che l'arte ha dato e può dare alla riflessione critica su queste tematiche

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA IN TEMA DI EDUCAZIONE

INTERCULTURALE E SVILUPPO SOSTENIBILE		
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Comunicare	Acquisire strumenti di analisi di fenomeni di attualità insieme alla consapevolezza e conoscenza delle principali problematiche a livello sociale e politico (nel senso ampio del termine) del mondo attuale, con particolare attenzione alla sostenibilità
	Collaborare e partecipare	Favorire la motivazione personale e la partecipazione attiva, intervenendo in prima persona nella discussione su temi di interesse globale e confrontandosi nel gruppo di pari, collocando l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti a tutela della persona e della collettività
	Agire in modo autonomo e responsabile	Agire in modo autonomo e responsabile, promuovendo il senso di responsabilità individuale, la coscienza dell'interazione e della solidarietà sociale.
IMPARARE A IMPARARE		Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro

<p>SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p>	<p>Progettare, tradurre le idee in azione</p>	<p>Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici, definendo strategie d'azione e verificando i risultati raggiunti</p>
---	---	---

LA PROGRAMMAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA PER LA DISCIPLINE ARTISTICHE

La legge n 92 del 20 agosto 2019 ha reintrodotto l'insegnamento dell'educazione Civica con un percorso di 33 ore annue da svolgersi in maniera trasversale.

Le ore di educazione civica sono svolte, nell'ambito della declinazione annuale delle attività didattiche, da uno o più docenti della classe o del Consiglio di Classe cui l'insegnamento è affidato con delibera del Collegio dei docenti su proposta degli stessi docenti della classe o del consiglio di classe. In seguito alla valutazione dei contenuti proposti dalla legge si auspica che anche i docenti di Arte svolgano trattino delle tematiche di Educazione civica da programmare in accordo col Consiglio di classe. Rimandando comunque alla Programmazione d'istituto per Educazione civica si propongono alcuni argomenti all'interno dei moduli identificati:

Modulo 1 Costituzione	Modulo 2 Sviluppo sostenibile	Modulo 3 Cittadinanza digitale
<ul style="list-style-type: none"> • Tutela dei beni archeologici, normativa ed esempi • L'art.9 della Costituzione, il patrimonio culturale e il concetto di tutela • Rudimenti di didattica museale • Punibilità degli atti di vandalismo all'interno dei siti archeologici e museali 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale (con riferimento all'Agenda 2030) • Città e comunità sostenibili • Agenda 2030 goal 5, Parità di genere • Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale locale. Elementi di storia dell'arte ischitana • Educazione alla difesa del patrimonio culturale e artistico: L' Unesco e le ragioni di una candidatura dell'isola d'Ischia • L'arte contesa: i marmi del Partenone • La tutela dell'arte durante le guerre • La tutela e il restauro: il caso di Assisi dopo il sisma del 1997 • Cambiamenti climatici e conservazione del patrimonio ambientale e culturale • Il MIBACT 	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicazione in Rete: la promozione della conoscenza del patrimonio culturale • Educazione all'informazione: il mercato dell'Arte • Informazione e disinformazione in Rete: falsi miti e storie improbabili sull'Arte e sugli artisti

	<ul style="list-style-type: none">• Gli organismi di tutela internazionali: l'UNESCO• Ipotizzare anche attraverso tecnologie digitali realtà virtuali, progetti e azioni di tutela, salvaguardia e promozione del patrimonio ambientale artistico e culturale	
--	--	--

PROGETTI AOF E PCTO

Il Dipartimento ha pianificato per l'anno in corso alcuni progetti che ritiene significativi per la maturazione culturale e sociale degli allievi e la valorizzazione delle eccellenze e che intende attivare anche come progetti PCTO nell'ambito di simulazione d'impresa.

- Progetto di disegno digitale vettoriale (CAD) **"Dal disegno digitale alla costruzione della realtà"** per lo sviluppo di competenze relative al disegno architettonico digitale in 2D, Classi coinvolte: terze e quarte. Extracurricolare (PCTO)
- Progetto **"Impara l'arte e mettila in barche"**
- Progetto **"Notte del Liceo artistico"**
- **Progetto Serra**

METODOLOGIE E STRUMENTI

METODI

Lezione frontale e interattiva;

Lezione multimediale;

Colloqui e dibattiti;

Produzione di elaborati grafici in classe e/o a casa;

Analisi guidata di testi iconici;

Cooperative learning: attività laboratoriali in classe, per gruppi di lavoro cui verranno assegnati compiti specifici di ricerca ed approfondimento, anche con l'ausilio dei propri smartphone e tablet;

Flipped classroom;

Brain storming;

Attività di feedback;

Peer Education;

Trattazione di tematiche interdisciplinari, in accordo con gli altri docenti del CdC;

Lavori di ricerca e/o di approfondimento, individuali o di gruppo, da effettuare a casa.

Nel corso dell'anno scolastico, inoltre, i docenti, pur non essendo in possesso della specifica certificazione, valuteranno la possibilità dell'applicazione della metodologia CLIL nelle ultime classi, individuando eventualmente opportune tematiche da svolgere in lingua inglese, avvalendosi dell'apporto del docente del corso.

STRUMENTI

Libri di testo; Materiale vario di documentazione (riviste, giornali, saggi, testi critici);

LIM, e-book, pagine web, powerpoint e varia strumentazione multimediale;

Piattaforme , ThingLink,, Kahoot, Piattaforma istituzionale G-Suite in particolare per la DID.

Visite guidate a musei e centri di interesse artistico ed architettonico (anche virtuali);

Partecipazione a conferenze e convegni;anche in videoconferenza

Incontri con esponenti del mondo dell'arte; anche in videoconferenza

Materiale da disegno; materiali e attrezzature per le discipline pittoriche e plastiche

Programmi SketchUp e AutoCad per il disegno computerizzato.

INTEGRAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE IN CASO DI RICORSO ALLA MODALITÀ DDI

Il Dipartimento integra la progettazione dipartimentale in particolare riguardo alle sezioni relative alla metodologia e alla valutazione in vista dell'adozione della modalità DDI.

Si adotta un voto unico a quadrimestre che sintetizzi anche la valutazione del disegno.

In merito alla metodologia si sottolinea l'importanza, in riferimento a "Le linee guida per la Didattica digitale integrata 2020/2021" (p. 6) dell'uso della didattica breve, dell'apprendimento cooperativo, della flipped classroom, del debate quali metodologie usate dal docente a sua discrezione e fondate sulla costruzione attiva e partecipata del sapere da parte degli alunni, che consentono di presentare proposte didattiche che puntano alla costruzione di competenze disciplinari e trasversali, oltre che all'acquisizione di abilità e conoscenze.

Nell'ambito della DDI, e soprattutto se obbligati per un lungo periodo alla sola DAD, ci si riserva di operare ulteriori tagli alla programmazione dipartimentale e agli obiettivi essenziali ivi indicati.

Per le valutazioni si rimanda alla rubrica di valutazione nella DDI che si adotterà per l'a.s. in corso per tutto l'istituto scolastico.

Per la didattica in presenza rimangono comunque valide le rubriche in allegato.

ALLEGATI:

- 1) *RUBRICA DI VALUTAZIONE : STORIA DELL'ARTE*
- 2) *RUBRICA DI VALUTAZIONE : DISEGNI*
- 3) *CRITERI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI*
- 4) *RUBRICA DI VALUTAZIONE DEI DISEGNI CON AUTOCAD*
- 5) *RUBRICA DI VALUTAZIONE PER ELABORATI IN SKETCHUP*
- 6) *GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER DISCIPLINE GEOMETRICHE*
- 7) *TABELLA DI VALUTAZIONE PER DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE*
- 8) *GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE*
- 9) *PROPOSTE IN MERITO A CINEFORUM, SPETTACOLI TEATRALI, VIAGGI D'ISTRUZIONE E VISITE GUIDATE*

RUBRICA DI VALUTAZIONE: STORIA DELL'ARTE

giudizio	conoscenze	abilità	competenze
1-3 molto negativo	assenza o grave carenza delle conoscenze	non riesce ad orientarsi di fronte ad un qualsiasi testo iconico; assente o confusa la percezione o il riconoscimento dei dati.	non è in grado di impostare la lettura dell'opera, né di riconoscere gli elementi fondamentali dei linguaggi artistici.
4 insufficiente	Conoscenze isolate e molto superficiali dei contenuti	difficoltà a riconoscere i dati essenziali; applica le scarse conoscenze solo in situazioni molto semplici.	la lettura dell'opera è molto parziale e limitata a elementari dati descrittivi; il linguaggio disciplinare è molto carente.
5 mediocre	conoscenze superficiali ed incomplete dei contenuti	non si orienta in maniera sufficiente nell'individuazione e nella lettura dell'opera; risulta incerto nell'applicazione dei codici di decodifica.	effettua analisi e descrizioni approssimate e poco approfondite, limitate a qualche opera o a qualche artista; mostra incertezze nell'utilizzo del lessico specifico e si esprime attraverso termini generici.
6 sufficiente	Semplici conoscenze dei contenuti	opera analisi schematiche limitandosi ai dati essenziali.	effettua descrizioni e analisi comparative elementari operando semplici collegamenti; utilizza il lessico specifico in maniera accettabile.
7 discreto	Conoscenze complete dei contenuti	applica la decodifica senza difficoltà; effettua analisi correlando con linearità i dati acquisiti.	contestualizza l'opera; effettua descrizioni e analisi comparative; espone i contenuti appresi utilizzando il lessico specifico in modo corretto.
8 buono	Conoscenze complete ed approfondite dei contenuti	applica la decodifica senza difficoltà anche in opere complesse; effettua analisi e rielaborazioni logiche; utilizza le conoscenze acquisite nel corso della trattazione disciplinare.	contestualizza l'opera; effettua descrizioni e analisi comparative in modo autonomo ed esauriente; opera opportuni collegamenti interdisciplinari; utilizza in modo preciso il lessico specifico.
9/10 ottimo / eccellente	conoscenze complete, approfondite, personalizzate dei contenuti, contestualizzati storicamente e criticamente	applica la decodifica senza difficoltà anche in opere complesse; evidenzia capacità di elaborare sintesi, critiche e personali; mostra padronanza delle conoscenze acquisite in più ambiti e discipline.	contestualizza con sicurezza l'opera; effettua descrizioni esaurienti e analisi comparative originali; opera opportuni collegamenti interdisciplinari; effettua valutazioni autonome e personali; articola organicamente il discorso utilizzando con padronanza il lessico specifico.

ALLEGATO 2
RUBRICA DI VALUTAZIONE: DISEGNO

giudizio	conoscenze	abilità	competenze
1-3 molto negativo	nessuna conoscenza o pochissime	non riesce ad orientarsi di fronte ad un qualsiasi testo grafico e ad applicare qualsiasi procedura; possiede una manualità impacciata	non è capace di organizzare e realizzare alcun elaborato grafico in modo completo.
4 insufficiente	frammentarie o piuttosto superficiali	riesce ad applicare le poche conoscenze solo in esercizi molto semplici, ma commette gravi errori nell'esecuzione grafica; possiede una manualità impacciata.	svolge, sollecitato e guidato, l'elaborato grafico ma in modo parziale ed incompleto.
5 mediocre	superficiali ed incomplete	commette errori non gravi nell'esecuzione di semplici esercizi, ma rimane disorientato di fronte ad applicazioni più complesse; la manualità non è del tutto accettabile.	svolge l'elaborato grafico in modo incompleto.
6 sufficiente	essenziali	applica le conoscenze acquisite senza commettere errori significativi ai fini della procedura applicata; la manualità è accettabile.	esegue l'elaborato grafico in modo autonomo e completo, anche se con qualche errore.
7 discreto	complete	esegue applicazioni non complesse senza difficoltà; in esercizi complessi rivela qualche incertezza; la manualità è corretta.	esegue in modo autonomo l'elaborato, evidenziando chiarezza compositiva e completezza d'esecuzione; possiede discrete capacità d'astrazione e creative.
8 buono	complete ed approfondite	esegue esercitazioni complesse applicando bene le procedure; la manualità è precisa.	esegue in modo autonomo l'elaborato, evidenziando chiarezza compositiva e completezza d'esecuzione; possiede buone capacità d'astrazione e creative.
9/10 ottimo/eccellente	complete, approfondite e personalizzate	esegue esercitazioni complesse; applica le conoscenze e le procedure in contesti ampi, dimostrando di avere anche competenze critiche.	esegue in modo autonomo l'elaborato, evidenziando chiarezza compositiva e completezza d'esecuzione; possiede ottime capacità d'astrazione e creative.

ALLEGATO 3**CRITERI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI**

- Il procedimento seguito per la soluzione grafica dei problemi assegnati è giusto?
- Le proiezioni sono esattamente disposte e complete?
- Le costruzioni sono state eseguite con sufficiente precisione?
- Le linee sono state tracciate con gli spessori stabiliti, presentano il giusto grado di regolarità?
- Le diciture ci sono complete e scritte in modo regolare?
- La squadratura è regolare e l'eventuale divisione in settori è stata eseguita con sufficiente esattezza?
- La tavola è pulita?
- Il complesso del lavoro si presenta esteticamente soddisfacente?
- Il tempo impiegato per l'esecuzione del disegno corrisponde a quello assegnato o è maggiore di esso?
- La tecnica grafica è buona e il disegno nel suo complesso soddisfacente anche per quanto concerne esattezza, nitidezza di linee, chiarezza di numeri e di scritture?
- Uso correttamente gli strumenti e gli attrezzi necessari?
- Sono attento e non faccio altre cose durante le lezioni?
- Consegno puntualmente e con assiduità gli elaborati?
- Effettuo una corretta stesura di appunti?
- Nel ricevere un compito corretto, guardo solo il voto, oppure esamino gli errori fatti per evitare di ripeterli ?
- Mi applico nel lavoro assegnato per casa?

ALLEGATO 4
AUTOCAD - GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER GLI ELABORATI GRAFICI

Parametri di valutazione in ordine di priorità	Criteri di valutazione	Voto massimo
<u>COMPRENSIONE E CORRETTEZZA</u>	L'allievo svolge l'elaborato rispettando il tema assegnato e dimostrando di saper elaborare quanto appreso a lezione e durante lo studio a casa.	4
<u>LAYER</u>	L'allievo imposta correttamente i layer indispensabili al tema assegnato.	1
<u>COMPLETEZZA FORMALE</u>	L'allievo riporta correttamente e completamente tutti gli elementi testuali e grafici descritti a lezione e riportati nell'allegato alla presente griglia.	1
<u>TRATTO E SPESSORE</u>	L'allievo assegna alle linee il tipo di tratto e lo spessore in funzione delle entità grafiche da rappresentare.	1
<u>PULIZIA FORMALE</u>	L'elaborato non presenta entità grafica superflue.	1
<u>AUTONOMIA</u>	L'allievo non chiede aiuto al docente e non ha bisogno dell'aiuto dei compagni.	1
<u>CONSEGNA</u>	L'allievo termina nel tempo stabilito tutto l'esercizio e rispetta le consegne concordate.	1



TOTALE	10
---------------	-----------

ALLEGATO 5
GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER ELABORATI SKETCHUP

	LIVELLO 1 ALTO	LIVELLO 2 MEDIO ALTO	LIVELLO 3 MEDIO	LIVELLO 4 BASSO
ESERCITAZIONI	Ho portato a termine l'attività creando il file richiesto.	Ho svolto l'attività ma non ho creato il file richiesto.	Ho svolto l'attività ma ho commesso vari errori.	Non ho svolto l'attività.
PROVE	Ho portato a termine l'esercitazione come richiesto dalla consegna, in particolare: 1. Ho inserito gli elementi richiesti. 2. Ho rispettato le misure richieste. 3. La posizione degli elementi rispetta la collocazione richiesta. 4. Il disegno che ho elaborato in 3D ha le viste corrette e segue le indicazioni. 5. Ho disposto le ombre. 6. Ho realizzato l'animazione. 7. Ho creato i file richiesti e li ho inviati alla prof. su Edmodo.	Ho portato a termine il punto 5 del livello 1, ma non ho svolto correttamente uno o due degli indicatori rimanenti.	Ho portato a termine il punto 5 del livello 1, ma non ho svolto tre degli indicatori richiesti.	Non ho portato a termine il punto 5 del livello 1.
NOMI DEI FILE ED ETICHETTE DEI DISEGNI	I nomi dei file creati e le etichette dei disegni ci sono tutti e rispettano la consegna.	Uno o due tra etichette tra etichette e nomi dei file non rispettano la consegna o sono mancanti.	Tre o quattro tra etichette e nomi dei file non rispettano la consegna o sono mancanti.	Cinque o sei tra etichette e nomi dei file non rispettano la consegna o sono mancanti.
SCHEDA COMPITO	La scheda compito è stata compilata in modo corretto a casa.	a scheda compito è stata compilata a casa e corretta in classe.	La scheda compito è stata compilata solo in classe.	La scheda compito non è stata compilata, o è stata compilata in modo errato o non è stata riportata.
LAVORO IN LABORATORIO E AUTONOMIA	Ho seguito con attenzione, facendo eventuali domande, provando a svolgere le consegne assegnate in modo autonomo.	Sono stato attento, facendo eventuali domande, ma non ho seguito, durante l'esecuzione delle attività, le consegne assegnate. Non sono stato in grado di svolgere in modo autonomo le attività.	Mi sono distratto e ho fatto altro (ho aperto altri programmi, ho usato il cellulare...)	Mi sono distratto, ho distratto gli altri e disturbato la lezione.



Liceo Statale "Ischia"



ALLEGATO 6 - GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINE GEOMETRICHE

Indicatori	Descrittori	Punti	min-max
Conoscenze (risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento) <i>Conoscenza dei principi, delle regole e dei metodi di rappresentazione della geometria descrittiva.</i>	Inesistente o decisamente scarsa	1-3	1-10
	Gravemente e lacunosa e/o confusa marginale	4	
	Approssimativa limitata	5	
	Essenziale Corretta	6	
	Completa Aderente	7	
	Puntuale Accurata	8	
	Ampia Articolata Approfondita	9-10	
v/10			
Abilità (capacità di applicare le conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi) <i>Applicazione grafica delle regole e dei principi della geometria descrittiva unita al corretto uso degli strumenti necessari per il disegno tecnico.</i>	Nulla o quasi nulla. Non riesce ad applicare le conoscenze acquisite	1-3	1-10
	Applicazione decisamente scorretta	4	
	Utilizza le conoscenze in modo superficiale e disorganico	5	
	Utilizza le conoscenze applicandole in modo corretto in rappresentazioni grafiche di base	6	
	Utilizza e applica in modo completo le conoscenze acquisite	7	
	Utilizza e applica in modo sicuro e coerente conoscenze e strumenti	8	
	Utilizza e applica in modo puntuale, articolato e personale conoscenze, metodi e strumenti	9-10	
v/10			
Competenze (capacità di usare conoscenze e abilità in autonomia) <i>Capacità di rappresentare, in autonomia, enti geometrici ed elementi tridimensionali, in modo tecnico e preciso, realizzati a mano libera, con riga e squadra, anche con l'ausilio di software specifici per il disegno assistito al computer (SKETCHUP).</i>	Nulla o quasi nulla	1-3	
	Assai limitata e molto confusa 4	4	
	Parziale incompleta e imprecisa 5	5	
	Utilizza essenziali conoscenze e abilità con debole autonomia	6	
	Utilizza le conoscenze e le abilità in modo corretto e autonomo	7	
	Contestualizza in autonomia, in modo adeguato e coerente le conoscenze e le abilità acquisite	8	

	Utilizza le competenze e le abilità in modo significativo e responsabile, dimostrando piena consapevolezza e autonomia.	9-10	
			v/10

ALLEGATO 7
GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

LICEO ARTISTICO DI ISCHIA A.A. 2021/2022

Voto	Livello	Conoscenze	Abilità	Competenze
1-2	INSUFFICIENTE	<p>La conoscenza degli elementi e dei codici dei linguaggi plastici è molto frammentaria e per lo più incomprensibile. Gravissime lacune riguardo i principi della percezione visiva e della composizione della forma, in tutte le sue configurazioni e funzioni.</p>	<p>Non sa orientarsi nel saper applicare i criteri compositivi e i codici del linguaggio plastico-visivo, con logica funzionale e gusto estetico, e nell'utilizzare diverse tecniche artistiche.</p>	<p>Non sa applicare, anche se guidato, i principi e le regole essenziali della composizione e della percezione visiva. La forma compositiva appare sconnessa e sconclusionata. L'uso degli elementi del linguaggio plastico-espressivo risulta privo di logica, incongruente. Utilizza gli strumenti e le tecnologie in maniera impropria e con errori molto gravi.</p>
3	CENDE	<p>La conoscenza degli elementi e dei codici dei linguaggi plastici è frammentaria, così come i principi della percezione visiva e della composizione della forma, in tutte le sue configurazioni.</p>	<p>Non sa effettuare, anche se guidato, un'analisi dell'utilizzo delle regole e della grammatica visiva per la realizzazione di elaborati plastico-artistici.</p>	<p>Solo se guidato è capace di applicare le conoscenze minime dei principi e delle regole della composizione. La forma compositiva, per la realizzazione di elaborati plastico-grafici, risulta incomprensibile. Gli strumenti e le tecnologie sono utilizzati con gravi errori.</p>

4	M E D I O C R E	<p>La conoscenza degli elementi e dei codici dei linguaggi plastici, si presenta incompleta. Gravi lacune riguardo i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni.</p>	<p>Presenta difficoltà nello sviluppo delle capacità creative, comunicative, espressive e plastiche.</p>	<p>Solo se guidato applica le conoscenze minime con forma compositiva poco chiara. Usa gli elementi e i codici del linguaggio plastico-visivo in modo non personalizzato; adopera strumenti e tecnologie con gravi errori, non tenendo conto dei tempi di attuazione e del rispetto dei tempi di consegna.</p>
		<p>Le conoscenze sono generiche e parziali, con lacune non troppo gravi degli elementi e dei codici dei linguaggi plastici, dei principi della percezione visiva e della composizione della forma.</p>	<p>Applica i criteri compositivi dei codici del linguaggio plastico-visivo in modo parziale e modesto, così come l'utilizzo delle diverse tecniche artistiche.</p>	<p>Applica conoscenze minime in modo a volte incerto; la forma compositiva appare elementare e non sempre chiara. Usa gli elementi e i codici del linguaggio plastico-visivo in modo povero e ripetitivo, allo stesso modo gli strumenti e le tecnologie. Non tiene conto dei tempi di attuazione.</p>
6	SUF FI CEN TE	<p>Le conoscenze degli elementi dei codici dei linguaggi plastici e rappresentativi, riguardo gli argomenti proposti, è basilare.</p>	<p>Sa utilizzare le componenti essenziali, senza riuscire a rielaborare in modo significativo e originale il progetto plastico-artistico ai fini espressivo-comunicativi.</p>	<p>Comprende e risponde alle richieste di elaborazione plastico-artistica; segue procedure elaborative sia manuali che grafiche in modo sostanzialmente corretto seppur elementare; l'elaborazione risulta appropriata nonostante qualche imprecisione rappresentativa.</p>
7	D I S C R E T O/ B U O N O	<p>Conosce in modo appropriato buona parte degli argomenti trattati nonché gli elementi e i codici dei linguaggi plastici e rappresentativi.</p>	<p>Analisi elaborativa quasi sempre corretta. Quando guidato sa elaborare in modo significativo e originale il progetto plastico-artistico ai fini comunicativi.</p>	<p>Applica le conoscenze ed elabora in modo abbastanza appropriato; segue procedure elaborative sia manuali che grafiche in modo lineare e corretto, tenendo conto dei tempi di consegna.</p>
		<p>Le conoscenze degli elementi dei codici dei linguaggi plastici e delle regole della grammatica visiva per la realizzazione di elaborati grafico-scultorei risultano approfondite.</p>	<p>Rielabora correttamente, in modo autonomo significativo e originale il progetto plastico-artistico ai fini comunicativi.</p>	<p>Applica in modo autonomo le conoscenze degli elementi del linguaggio plastico-espressivo e le procedure sia manuali che grafiche acquisite. Padroneggia e utilizza correttamente gli strumenti e le tecnologie in modo adeguato alle finalità comunicative.</p>

9	DIS TIN TO/ O T	Le conoscenze degli elementi, dei codici dei linguaggi plastici e delle regole della grammatica visiva, per la realizzazione di elaborati grafico-scoltorei, risultano complete e approfondite.	Rielabora in modo autonomo, completo, significativo e originale il progetto plastico-artistico.	Applica in modo autonomo le conoscenze degli elementi del linguaggio plastico-espressivo, le procedure manuali e grafiche acquisite. Trova, in modo autonomo soluzioni plastico-visive originali, rispettando o talvolta anticipando i tempi di attuazione e di consegna.
10	T I M O	Le conoscenze degli elementi, dei codici dei linguaggi plastici e delle regole della grammatica visiva, per la realizzazione di elaborati grafico-scoltorei, risultano complete, approfondite ed ampliate.	Elabora, in modo significativo, personale e originale, il progetto plastico-artistico.	Conferisce soluzioni originali e spunti personali alle elaborazioni plastiche, sia manuali che grafiche. Trova soluzioni plastico-visive singolari ed elabora in maniera completa, appropriata, approfondita e pertinente ai fini comunicativi. Partecipa attivamente al dialogo educativo come riferimento trainante e di stimolo sia per il gruppo classe che per il docente.

ALLEGATO 8
GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE
LICEO ARTISTICO 1°BIENNIO

	Indicatori	Descrittori	P In/10	P Ass.
1	1. Conoscenza e capacità di elaborare secondo criteri di metodo costruttivo con qualità di creatività e originalità.	Scarsamente riconoscibile	0.5	
		Poco riconoscibile	1	
		Parziale ma esauriente	1,5	
		Completa ed esauriente	2	
		Non espressa	0	
2	2. Conoscenza degli attrezzi e delle tecniche per un corretto utilizzo del linguaggio grafico-pittorico; dello spazio e della luce-ombra, (linea, colore, bozzetto, materiali, chiaroscuro).	Poco chiaro, molti errori	0.5	
		Incompleto; vari errori	1	
		Schematico; talvolta impreciso	1.5	
		Corretto nei metodi e nelle tecniche	2	
		Non espressi	0	
3	3. Competenza nell'applicazione di varie tecniche di disciplina per l'elaborazione e la conoscenza dei vari stili dell'arte moderna.	Poco riconoscibili	1.5	
		Superficiali	2	
		Riconoscibili	2.5	
		Evidenti	3	
		Non riconoscibili	0	
4	4. Capacità nell'esecuzione e riproduzione di manufatti grafici e pittorici, -in grafite, carboncino, inchiostro, matita sanguigna, creta, pastello, acquerello, acrilico, olio e tecniche miste-. Cognizioni orali.	Scarse; parzialmente corrispondente	1	
		Superficiali; parzialmente corrispondente	2	
		Riconoscibili; parzialmente corrispondente	2,5	
		Evidenti; corrispondente	3	
		Inesistenti; non corrispondente	0	



PUNTI

VOTO_____

ALLEGATO 9**RUOLO DEL DIPARTIMENTO NELL'ELABORAZIONE DELLE PROPOSTE DI VIAGGI D'ISTRUZIONE E VISITE GUIDATE DI ISTITUTO.**

Il Dipartimento di Storia dell'arte e Disegno si è occupato più volte della problematica relativa alla corretta organizzazione e gestione dei viaggi d'istruzione e delle visite guidate ed in materia ha presentato proposte specifiche al Collegio dei Docenti.

Ciò perché ritiene che le visite guidate a luoghi di interesse artistico debbano essere definite all'interno del Consiglio di Classe coerentemente con le programmazioni di storia dell'arte e con il coinvolgimento attivo dei docenti della disciplina nella scelta dell'itinerario e nella preparazione degli allievi, evitando organizzazioni estemporanee non pertinenti con gli studi e il bagaglio culturale degli studenti, privilegiando altresì la conoscenza del proprio territorio, sia isolano che campano, soprattutto nei primi anni di corso.

Anche per quanto riguarda i viaggi d'istruzione, vengono dal Dipartimento individuate località, soprattutto sul territorio nazionale, di rilevante interesse artistico e strettamente connesse con le tematiche trattate.

Inoltre la progettazione dei viaggi d'istruzione e delle visite guidate deve prevedere la strutturazione di specifiche unità di apprendimento pluridisciplinari, che possono anche essere svolte in compresenza, e verifica successiva della ricaduta sul processo di apprendimento, attraverso relazioni scritte o orali, test ecc.

Il Dipartimento di Arte è attualmente ben rappresentato nel gruppo Gruppo Organizzazione viaggi dal Prof. Raffaele Mattera in veste di capogruppo per cui le mete dei viaggi di istruzione proposti dal Liceo ai cdc vengono proposti in armonia con i programmi disciplinari del dipartimento.

Si rinvia alla progettazione annuale per maggiori informazioni relativamente all'anno in corso

MISURE IN CASO DI DAD, DID O GENERALMENTE DI EMERGENZA

In caso di situazioni emergenziali che esigano l'utilizzo della didattica a distanza o integrata, e in cui non è possibile effettuare uscite didattiche o viaggi di istruzione, il dipartimento si riserva di programmare eventuali collegamenti in video conferenza, visite virtuali dei Musei, e programmazione cinematografica documentaria inerente la disciplina.

LICEO MUSICALE

disciplina: STORIA DELL'ARTE 2 ore settimanali

1 anno

2 anno

3 anno

4 anno

5 anno

TEORIA, ANALISI E COMPOSIZIONE Di Martino Enrica

3 anno

3 ore settimanali

Storia della Musica 2 Diaspro Roberta Paola

3 anno

Tecnologie musicali 2 Vangone Salvatore

***Strumento Musicale:* Chitarra 7 Sardo Matteo Attilio**

***Strumento Musicale:* Clarinetto 2 Mendella Adriana**

***Strumento Musicale:* Percussioni 2 Del Prete Ferdinando**

***Strumento Musicale:* Pianoforte 2 Molinaro Lisa**

***Strumento Musicale:* Violino 4 Riccio Gianfranco**

--

Strumento Musicale: Canto 5 Bruera Daniela

--

Strumento Musicale: Flauto Traverso 4 Ronca Andrea

--

Primo strumento

Laboratorio Musica D' Insieme Archi

PROGRAMMAZIONE AMBITO MUSICALE

Classe: I M	
Laboratorio Musica D' Insieme Archi	Docente: Gianfranco Riccio

2. COMPETENZE

<p>COMPETENZE</p> <p style="text-align: right;">DI</p> <p>CHIAVE</p> <p>CITTADINANZA</p>	<p>· Comunicazione nella madrelingua.</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica e descrive idee, opinioni, sentimenti e osservazioni • Rappresenta eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
<p>COMPETENZE</p> <p style="text-align: right;">DI</p> <p>CURRICOLO</p>	<p>· Realizza con lo strumento e con la voce, sia individualmente che in gruppo, gli aspetti tecnico – esecutivi ed espressivo – interpretativi. Avere consapevolezza e controllo del suono nell'attività strumentale di repertori di media difficoltà. Elaborare strategie di studio per risolvere problemi tecnici e interpretativi, legati ai diversi stili e repertori. Ascoltare e valutare se stessi e gli altri nell'esecuzione solistica e di gruppo mettendo in relazione l'autovalutazione dei docenti. Possiede tecniche strumentali adeguate all'esecuzione di significative</p>

	<p>composizioni di forme e stili diversi - con difficoltà di livello medio che consentano l'accesso all'alta formazione musicale. Mantenere un adeguato equilibrio psicofisico (respirazione, postura, e coordinazione) nell'esecuzione anche a memoria, di repertori</p>
--	--

	complessi, in diverse situazioni di performance.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce gradualmente tecniche di rilassamento e gestualità necessaria all'esecuzione • Acquisisce capacità esecutive di composizioni di epoche, generi, stili e tradizioni diverse, supportate da semplici procedimenti analitici pertinenti ai repertori studiati • Sa leggere a prima vista ed esecuzione estemporanea di brani di musica strumentale e corretta esecuzione di composizioni assegnate con autonoma capacità di studio su tempo dato. • Eseguire ed interpretare con padronanza strumentale repertori di musica di insieme, seguendo le indicazioni verbali e gestuali del direttore. • Saper utilizzare le caratteristiche stilistiche e la prassi esecutiva adeguata ed applicarle al repertorio oggetto di studio. • Acquisire tecniche improvvisative solistiche e di insieme, di generi e stili diversi.

3.ARTICOLAZIONE DEI PERIODI DIDATTICI, TEMPI, METODOLOGIE, MODALITÀ DI VERIFICA.

MODULO N. 1	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Contenuti: IMPOSTAZIONE E TECNICA DI LETTURA Contenuti: Ripetizione dei brani studiati il precedente anno - Brani presi dal repertorio classico e moderno arrangiati per l'ensemble e orchestra
TEMPI	Settembre - Gennaio

MODULO N. 2	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> · Contenuti: Brani presi dal repertorio classico e moderno arrangiati per l'ensemble e orchestra. Pezzi : · G Faurè Pavane in Bb major · Saint Saens Le Cygne · Pachelbell Canone in D · A.Vivaldi estro armonico Concerto per due Violino RV522
TEMPI	Febbraio - Giugno

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> · Lezioni frontali individuali e di ascolto; <input type="checkbox"/> Lezione partecipata; <input type="checkbox"/> Apprendimento di gruppo; <input type="checkbox"/> Metodo induttivo, deduttivo ed empirico; <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale (learning by doing); <input type="checkbox"/> Ascolto guidato ed ear training; <input type="checkbox"/> Dimostrazione ed esempi pratici da parte del docente basati
--------------------	---

	<p> sul principio dell'imitazione; Didattica multimediale e didattica integrata Peer tutoring Lettura - esecuzione di studi e esercizi per sviluppare il giusto rapporto segno/suono. Sperimentare le possibilità timbriche dei vari strumenti a fiato;. Conoscere e suonare gli stili in base alla letteratura dello strumento nei diversi periodi storici e stilistici affrontati dallo studente. Esercizi di lettura a prima vista di brani di musica d'insieme. Saranno messe in campo strategie per il potenziamento/arricchimento delle conoscenze attraverso l'approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti, nonché l'impulso allo spirito critico e alla creatività. Il sostegno e/o il consolidamento delle conoscenze avverrà essenzialmente attraverso attività guidate a crescente livello di difficoltà e l'assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche. Si prevedono un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente, del singolo alunno e della classe. Le strategie di recupero consisteranno essenzialmente nello studio assistito, la diversificazione e l'adattamento dei contenuti disciplinari con l'eventuale allungamento dei tempi per la loro acquisizione, metodologie d'insegnamento differenziate e affidamento di compiti a crescente livello di difficoltà. Agli alunni, oltre ai testi strumentali, quaderni pentagrammati in possesso, saranno fornite dal docente fotocopie di brani musicali da studio e da esecuzione; </p> <ul style="list-style-type: none"> Per gli alunni diversamente abili si fa riferimento al PEI, individuando gli argomenti e le tipologie delle prove di verifica più adatte alla realtà degli alunni. Per gli alunni DSA verranno adottate misure compensative e dispensative previste dalla normativa, quali: - fornire brani musicali in anticipo, affinché la lettura del brano possa essere effettuata in un maggiore tempo; - nelle verifiche mensili stabilire in tempo utile il programma da preparare per la prova pratica di musica d'insieme;. La valutazione degli alunni terrà conto in maniera significativa anche della modalità di partecipazione alle lezioni.
<p>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verifica dello studio settimanale attraverso l'esecuzione del programma assegnato ad ogni lezione. • Valutazione finale relativa al primo quadrimestre • Valutazione finale relativa al secondo Quadrimestre •
<p>EVENTUALI COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Musica d'insieme, Storia della musica, Teoria analisi e composizione ecc.</p>

4. GRIGLIA DI VALUTAZIONE E RELATIVI DESCRITTORI E PUNTEGGI

GRIGLIA

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI Disciplina: Esecuzione e Interpretazione – Pianoforte 1		
INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
COMPETENZE MUSICALI	<ul style="list-style-type: none">• Lettura strumentale di brani monodici e polifonici• Conoscenza delle tecniche strumentali	da 1 a 3
METODO DI STUDIO	<ul style="list-style-type: none">· Autonomia nello studio· Capacità di autovalutazione	da 1 a 3
ABILITÀ TECNICO STRUMENTALE	<ul style="list-style-type: none">• Capacità tecnico-esecutiva• Capacità interpretativa• Tecniche improvvisative• Lettura/esecuzione estemporanea	da 1 a 3
IMPEGNO		1

3 Livello avanzato (voto 9-10): lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi anche in situazioni non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze musicali e delle abilità strumentali. Sa inoltre assumere autonomamente decisioni consapevoli.

2 Livello intermedio (voto 7-8): lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compiendo scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità musicali acquisite.

1 Livello base (voto 6): lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.